

MICROCOMPUTER MAGAZÍN

FIFO

®

17

HRY
RECENZIE
SOFT - HARD
MAPY
TIPY & TRIKY

Časopis hlavne pre užívateľov mikropočítačov Didaktik M, Gama a ZX Spectrum
september 1992

cena: 20,- Kčs



FIFO 1992

**Chcete dostávať FIFO
pravidelne domov?
Nič jednoduchšie!**

Stačí predplatiť si ho na našej adrese poštovou poukážkou typu C, ktorou pošlete patričnú sumu (za každé objednané číslo 20.- Kčs) a na rub poukážky do "Správy pre prijimatelia" napišete, ktoré čísla si predplácať.



Ešte stále si môžete predplatiť čísla 13 až 23 !

Neváhajte a hned' vypíšte poukážku, pretože čoskoro na vás už Fifo nemusí zvýšiť. Môžete si predplatiť všetky čísla tohto ročníka (13-23) za cenu 220.- Kčs alebo len ktorékolvek z nich. Číslo 12 tohto ročníka je už úplne rozpredané, preto nám naň objednávky neposielajte. Ak ste si ho predplatili a neprišlo vám, presunuli sa vaše peniaze automaticky na ďalšie čísla.

Naša adresa: FIFO
p.o.box 170
960 01 Zvolen

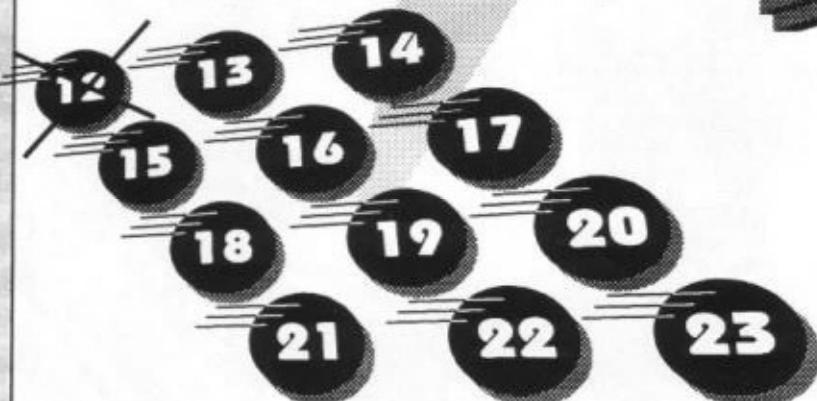
Fifo vám budeme po predplatení posielat domov hned' po vydaní ako novinovú zásielku. Pri vašej adrese nájdete číslo, ktoré udáva kol'ko korún ešte u nás máte na konte a teda kol'ko čísel ešte od nás dostanete. Na svoje konto môžete poslat' l'ubovoľnú sumu, z ktorej vám budeme postupne odrátať. Ak nájdete pri adrese nulu, znamená to, že to bolo posledné číslo, ktoré ste mali u nás predplatene - vtedy máte najvyšší čas objednať si ďalšie čísla.

**Mimoriadne
zlacnenie
ročníka 1991 !!!**

7 8 9 10C 11

Využite jedinečnú príležitosť získať čísla minulého ročníka za polovičnú cenu! Každé číslo minulého roka FIFO 7 až 11 len za 10.- Kčs!

Ak máte záujem o tieto čísla, stačí opäť poslat' príslušnú sumu poštovou poukážkou a v "Správe pre prijimatelia" uviesť, ktoré čísla si predplácať.



**Bezpečné
zasielanie!!!**

Ak máte doma len chabú schránku, niekto vám ju vykráda alebo neveríte poštárom, môžete si u nás predplatiť

ZASIELANIE FIFA DOPORUČENÉ!

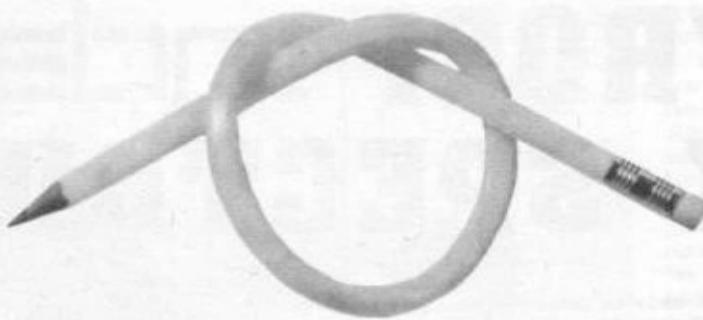
Doporučené zasielanie nášho časopisu k vám domov si zaistite, ak nám pošlete 6.-Kčs za každé číslo, ktoré chcete mať takto doručené, nasledujúcim spôsobom:

1. ak si práve predplácaete nové čísla, celkovú cenu za Fifo aj za bezpečné zasielanie pošlite jednou poukážkou a na rub do "Správy pre prijimatelia" dopište: platím poštovné ... Kčs. Okrem tejto správy tu samozrejme musí byť uvedené, ktoré Fifa si predplácať.

2. ak už máte Fifo predplatene a túto službu si chcete doplatiť, pošlite poštovou poukážkou príslušnú sumu na bezpečné zasielanie a do "Správy pre prijimatelia" napište: platím poštovné ... Kčs.

Od obdržania tejto poukážky vám budeť Fifo zasielať doporučene až kým sa vám toto konto neminiere. Pri každej zásielke vám pri adrese uvedieme, kol'ko vám ešte zostáva korún na ďalšie čísla (napr. D:18 bude znamenat, že máte ešte na konte doporučeného zasielania ešte 18 korún).

Ak budete mať pri adrese nulu, znamená to, že to bolo posledné číslo, za ktoré ste mali túto službu zaplatenú.



Ahoj fifáci,

dnes pre nedostatok miesta len veľmi stručne. Od mnohých firiem sme opäť dostali vzorky ich výrobkov, či už programy, knihy alebo celé technické zázraky, takže zase bude o čom informovať. Príprava recenzíí toho lepšieho je už v plnom prúde, máte sa na čo tešiť, na vianočnom trhu toho zrejme bude konečne (!) záplava. Dnes je už ľahké predstaviť si obdobie minulých desiatich rokov, počas ktorých sa u nás nedalo zohnať nič. Ak mal niekto originálny program zo západu, putoval ako svätá relikvia z ruky do ruky, knihy ani časopisy neboli, len sem tam páriky s cyklostylovanými stránami s informáciami. Peňazí sme boli všetci ochotní investovať dosť, ale nebolo do čoho. Dnes je už, zdá sa, situácia opačná. Za svoje našetrené korunku si môžete vybrať všeličo. Treba sa len správne rozhodnúť. A ulahčiť volbu by vám mali práve naše recenzie. Dúfame, že svoju úlohu plnia.

Náš redakčný škiatok, hnušoba, zase neoddychoval a zbytočne výčíhal. Jeho zásluhou sa nám zapletlo do tlače niekol'ko chýb, za

ktoré sa vám ospravedlňujeme a prinášame ich opravu.

Ešte v čísle Fifo 15 bolo pri uverejnení správnych odpovedí na Micro-Loto 12 posunuté správne poradie a jedna odpoveď dokonca vypadla úplne. Takže malo tam byť a nebolo:

1. TRANTOR
2. YABBA DABBA DO
3. SKATE CRAZY
4. EXOLON
5. RENEGADE
6. PREDATOR

Na výhercov sút'aže to vplyv chvalabohu nemalo, pretože tí sa cenám tešia už dlhšiu dobu. Tešíme sa s nimi aj my.

Už tak veľmi nás neteší druhá nepozornosť, ktorou sa v minulom čísle podarilo poplieť nadpisy rubrík. Tam, kde je obyčajne Soft-hard a Recenzie, sa zrazu objavila Inzercia. Dúfame, že vás to nepomýlilo ako operátora počítača, ktorému sa z nadmiery inzerátov v tomto čísle zakrútila hlava a presúval strany dopredu a dozadu tak dlho, až doposúval.

váš J.Paučo

WHO IS WHO?

Taký názov malo naše MICRO-LOTO v čísle Fifo 15, v ktorom ste mali za úlohu priradiť tváram správne mená členov našej redakcie. Môžem vám povedať, že sme tušili, že mnohí z vás nebudú hádzať správne, ale ani sa nám neprišielo, že to budú až toľkí. Najčastejšie sta si myliili Pauča s Lukáčom a Lukáča s Albertom. Alberta s Paučom ste popletli iba v šiestich prípadoch. Aby som vás už dlhšie nenapínal tu sú správne odpovede:

- 1) Albert
- 2) Lukáč

3) Paučo

Tak čo vy na to? Ako ste hľadali? Iba 10 (DESIATI) z vás uhádli správne a tak skoro ani nebolo z čoho losovať. Ale predsa niečo ostalo a z tej kôpky sme vyžrebovali tieto mená:

- V. Pivoluska z Očovej
- D. Kalita z Blatna
- P. Hričko z Trenčína

S výhercami sa spojil sponzorská firma tejto súťže PERPETUM a dohodne sa na cenách.

Pozor!!! Zmena inzertných podmienok!

Spolu so zvyšujúcou sa popularitou nášho časopisu a s rastúcim nákladom sa zvýšil počet inzerentov, ktorí majú záujem o uverejnenie svojho inzerátu práve u nás. Aby sme predišli zmene obsahu časopisu na inzertný, rozhodli sme sa uverejňovať od budúceho čísla už len platené inzeráty!

Textové inzeráty:
jedno slovo.....4.- Kčs

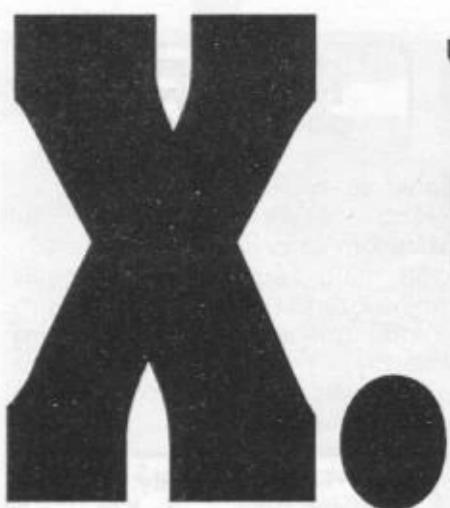
Plošné inzeráty:
podniky a iné právnické osoby.....20.- Kčs/cm
celá strana.....8000.- Kčs
podnikatelia a ostatní záujemci.....11.- Kčs/cm

Ak chcete, aby bol váš inzerát uverejnený čo najskôr, spolu s jeho textom pošlite aj doklad o jeho zaplatení poštovou poukážkou.

Inzeráty posielajte v obálke s označením INZERÁT na našu adresu:
FIFO redakcia, p.o.box 170,
960 01 Zvolen

OBSAH

Z REDAKCIE.....	3
SOFT-HARD.....	4
X. výročie sinclair	
ZX Spectrum.....	4
Tlačiarne K 6313	
a K 6314	7
Ako chrániť programy.....	8
RECENZIE.....	10
TOOLS 40.....	10
TIPY A TRIKY.....	12
Zásielková služba.....	13
MEGA-LOTO.....	14
HRY.....	16
Smash.....	16
Extreme.....	17
Elite.....	18
DIZZY 3,5.....	20
Pal chess.....	22
Pit-fighter.....	25
Hero Quest.....	29
INZERCIA.....	35



VÝROČÍ SINCLAIR ZX SPECTRUM

Málokdo z vás si asi uvědomil, že v dubnu 1992 uplynulo již 10 let od okamžiku, kdy v Anglii spatřili světlo světa počítač ZX SPECTRUM, který se pak stal v 1987 roce vzorem pro vznik skalického DIDAKTIKU GAMA a jeho pozdějších verzí.

K desátému výročí narozenin Spectra se konala 2.5.1992 velká slavnost v University Conference Centre v Cambridge. Kromě členů redakcí časopisů Your Sinclair a Sinclair User a mnoha hostů zde bylo možno setkat se i s živou legendou - sirem Clivem Sinclairem. Kdo je tento muž s typickou pleší, plnovousem a brýlemi, všemi nazývaný "strýček Clive", otec Spectra, za své zásluhy poctěný šlechtickým titulem? Jaký je jeho životní příběh?

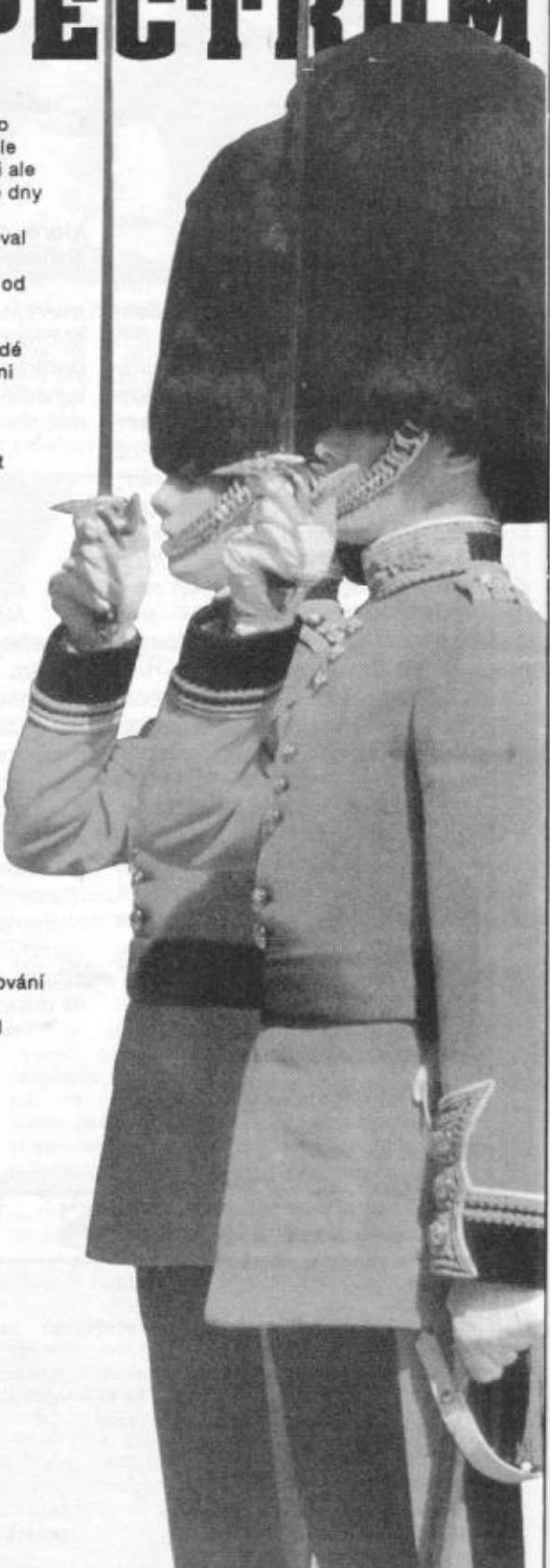
Pokud bychom uspořádali výstavku výrobků, které vzešly z hlavy Cliva Sinclaira, stačil by na to jeden větší stůl. Avšak jejich vliv na rozšíření výpočetní techniky mezi nejširší veřejnost se dá přirovnat k největším objevům historie. Nebude tedy na škodu, když si o tomto muži řekneme něco více.

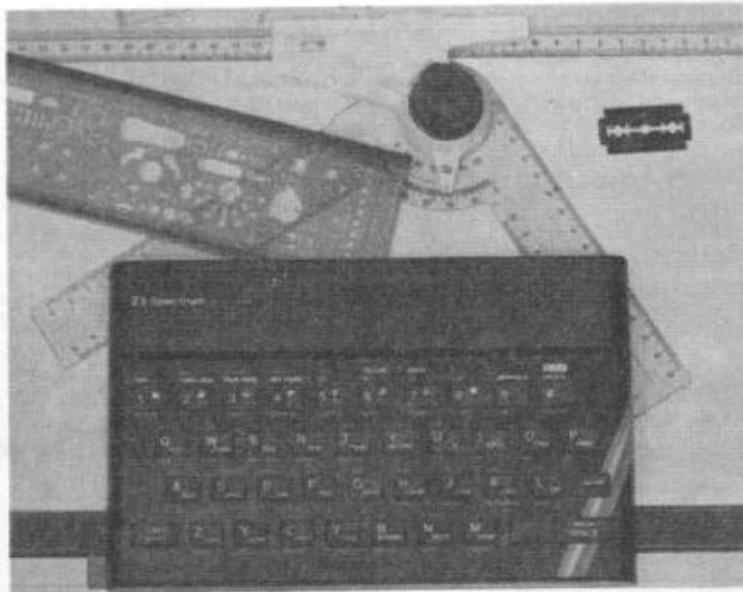
Clive Marles Sinclair se narodil 30. června 1940 nedaleko Richmondu v hrabství Surrey. Se svými sourozenci, bratrem a sestrou strávil dětství v rodině,

kde otec i dědeček pracovali jako techničtí inženýři. Clive sice ve škole neměl s učením problémy, ráději si ale užíval prázdnin, kdy se mohl celé dny věnovat činnostem, na něž neměl během školního roku čas - a studoval obory, které neměl na rozvrhu. Vyhledával společnost dospělých, od nichž se mohl ledacos nového dozvědět, případně s nimi diskutovat. Dodnes o tom říká: "lidé vám řeknou daleko více, když s nimi nesouhlasíte."

V deseti letech učitel matematiky na základní škole poznal, že nemá už Clive co naučit a doporučil ho na střední školu. Clive téhoto škol pak prošel několik a závěrečné zkoušky složil nejdříve na Highgate School v 1955 a pak speciální zkoušky z fyziky a matematiky na St. Georges College.

Matematika Clive zajímala nejvíce. Jako chlapec si navrhl kalkulátor, programovatelný pomocí kartiček z dětské hry. Aby to měl jednodušší, převáděl veškeré výpočty na kombinace nul a jedniček. Domnival se "že objevil Ameriku" a byl později velmi zklamán, když zjistil, že objevil něco, už dávno objevené - dvojkovou soustavu. Ve stejné době objevoval i tajné elektroniky. Zajímal ho miniaturizace a vylepšování různých obvodů a výrobků. Jeho pokoj, plný drátků a součástek, byl





často terčem posměchu celé rodiny, ale právě odtud si jeho přátelé odnášeli své zesilovače, rádiopřijímače i komunikační systém pro jejich hry v lese. Clive pracoval tvrdě a pootčivě, především v předmětech, v nichž nalezl oblibu. Měl tu výjimečnou vlastnost, vybrat si z dostupných informací jen ty nejdůležitější pro svou činnost. Předměty, které ho nezajímaly, ve škole prostě přehlížel. Raději během vyučování psal příspěvky do časopisu Practical Wireless (obdoba Amatérského Rádia).

V 18 letech měl vstoupit na vysokou školu, ale rozhodl se, že je schopen se vše naučit sám. Tři týdny před maturitou zakládá C.M. Sinclairs Micro Kit Co. Chtěl vyrábět elektronické výrobky, chtěl investovat, ale chyběly peníze. Nakonec se mu podařilo stát se asistentem vydavatele Practical Wireless. A když se 3 členná redakční rada časopisu rozpadla, vedl jednu dobu časopis dokonce sám a ještě přitom měl čas na tvorbu nových obvodů, které pak samozřejmě na stránkách P.W. propagoval. Občas to sice nefungovalo, jak mělo, ale stížnosti čtenářů mu pomáhaly odhalovat chyby a omyley.

V 1958 roce je mu nabídnuto místo v nakladatelství firmy Bernard, kde pak Clive navrhoval a mnohdy i sestavoval elektronické obvody a jeho dva spolupracovníci je překreslovali a připravovali do tisku. Šéf firmy byl s Clivem spokojen a jméno Sinclair se objevilo v mnoha publikacích, které firma vydala. Velký Clivův sen o vlastní společnosti se vypnil v 1961 roce, kdy zaregistroval firmu Sinclair Radionics Ltd. Sestavil projekt miniaturního tranzistorového přijímače a hledal sponzora - potřeboval finance. Opět se stává redaktorem časopisu Instrumental Practice a brzy zde otiskuje svůj návod na stavbu transistorového zesilovače, pak následuje článek o použití tranzistorů do naslouchadel pro nedoslychavé. Prostřednictvím časopisu Clive navázal kontakty s mnoha výrobcí polovodičů, kteří zase měli zajištěnou propagaci svých výrobků. Navíc měl Clive Sinclair genialní vlastnost, která se projevovala perfektním využitím prostoru při sestavování nejrůznějších obvodů a v

jejich další miniaturizaci.

Clive pracoval v redakci IP do dubna 1963, ale už koncem roku 1962 se objevují v různých časopisech reklamy jeho firmy a zmínky o "nejmenším zesilovači na světě" s velkým výkonem, který se vešel asi na pětikorunu, jak bylo vidět

z fotografie. Zájemců o výrobek bylo několik stovek, přítom se připravovaly další zesilovače, schématata atd. Clivovo mini-rádio Sinclair Slimline mělo takový ohlas, že je nestačil vyrábět. Obchodní úspěch Clive Sinclaira tkví v tom, že vždy dokázal přijít s něčím zcela novým, na trhu dosud neznámým.

Čas běžel dál a v 1979 roce se na trhu začaly objevovat "osobní počítače". Firma Commodore prodávala za 700 liber úspěšně svůj model PET, úspěšné byly i modely firmy Tandy a Apple. Tyto výrobky však byly ještě příliš drahé a jen málo lidí mělo svůj počítač doma. Specializovaný tisk prorokoval do pěti let snížení cen osobních počítačů na hranici 100 libier. Clive Sinclair se však rozhodl tento záměr realizovat během několika měsíců! A tak v lednu 1980 roku se na výstavě ve Wembley objevil první model superminiaturního počítače ZX-80, což byl tehdy nejmenší osobní počítač na světě! Stál 99.95 liber a prodával se i ve stavebnici za 79 libier!

Aby se dalo tak nízké ceny dosáhnout, sáhl Clive Sinclair k úsporným opatřením. Nejvíce se ušetřilo, když speciální monitor nahradil obyčejný televizor a paměťovou jednotku obyčejný kazetový magnetofon. ZX-80 obsahoval procesor Z-80 A japonského výrobce NEC, poměrně velkou 4K ROM paměť, obsahující Interpreter Basicu, text a grafiku v rastrovi 32 x 24, 1K RAM a interface pro připojení magnetofonu. ZX-80 byl určen pro "člověka z ulice", který se chtěl dozvědět trochu více o

programování. Nejtěžší však asi bylo, přesvědčit tyto lidé o tom, že se vůbec jedná o počítač a zlomit tak jejich vztou představu o počítači: velkém přístroji, umístěném v klimatizované místnosti, kde se chodí v pláště a otáčejí se velké clvky s programy. Copak se dá vůbec taková nicotnost, jako ZX-80 přirovnat k něčemu takovému? A proč by si měli lidé vůbec ZX-80 pořizovat?

Odpověď byla jednoznačná. ZX-80 znamenal okamžitý úspěch a během prvních minut prodeje bylo objednáno 10 kusů. Kancelář na Kings Parade byla ihned zavalena žádostmi o zaslání počítače na dobírkou a problém s korespondencí a expedicí se zdál být větší, než s vlastní výrobou. Ve stejně době se Clive Sinclair pokoušel uvést ZX-80 i na americký trh a prostřednictvím Nigela Searia z Bostonu ho pak prodával po celých Spojených státech. V září 1980 bylo prodáno už přes 20 000 kusů ZX-80 a Clivova firma rostla den ze dne.

Obchodní úspěch byl tedy nečekaný a obrovský, ale je si třeba uvědomit, že to bylo i proto, že model ZX-80 neměl v té době žádnou konkurenční. Byl dokonce silně kritizován za své nedostatky - Basic byl jen celočíselný (nepracoval s pohyblivou desetinnou čárkou), pracoval max. pouze s 5-ti místnými čísly a rovněž záznam dat na magnetofon měl své nedostatky. Mnoho výhrad se sneslo i na nekvalitní membránovou klávesnici. I tak se však splnil Sinclairův velký sen - vytvořil první "lidový počítač", kterého se prodalo celkem asi 50 tisíc kusů! V září 1980 se pak dala koupit přídavná paměť RAM 16K, která se dala připojit na sběrnici vzadu. Rovněž s ní byly určité potíže, byl to však opět krok vpřed.

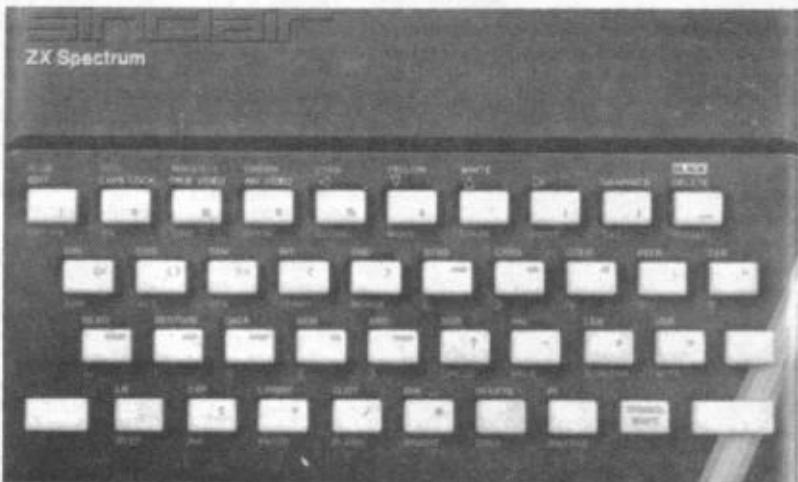
Další Sinclairův model ZX-81 byl dán do prodeje v březnu 1981. Obsahoval nový speciální čip, který na objednávku vyrábila pro Sinclara firma Ferranti, tehdejší špička mezi výrobcí zákaznických obvodů. Tak tedy vznikla známá ULA, obvod který nahradil 18 integrovaných obvodů původního ZX-80 a cena počítače klesla na 69.95 libier, v případě stavebnice dokonce na 49.95 libier! Nový počítač již obsahoval v 8K ROM celkem kvalitní Basic s desetinnou čárkou, vědecké funkce a opět 1K RAM. Byl





umístěn v elegantní černé plastikové skřínce a měl opět tradiční membránovou klávesnicí. Clive Sinclair dokonce za snížené ceny dodal ZX-81 včetně přídavné paměti 16K a minitiskárny do 2300 anglických škol. Počítač se dostalo příznivého hodnocení v časopise Personal Computer World, který nazval Sinclaira "strýčkem Clivem". Minitiskárna ZX Printer, která tiskla na speciální metalizovaný papír šířky asi 10 cm, 32 znaků na řádek, se dala bez problémů připojit ke sběrnici ZX-81.

Tisíce licenčních kusů ZX-81 se prodávalo v USA pod značkou Timex TMS-1000, v Japonsku a nejen tam. Majitelů tohoto malého zázraku přibývalo i v naší republice a dodnes jej mnozí opatrují, jako velkou vzácnost. Koncem ledna 1982 bylo na celém světě v provozu asi 300 tisíc ZX-81 a prodávalo se 15 tisíc měsíčně, v licenci pokračovala výroba pro americký trh u Timexu. V únoru 1982 bylo vyrobeno již půl milionu kusů a obrat Sinclairovy společnosti byl 30 miliónů liber. Spolu s prodejem počítače rostlo i množství malých firem, které vyráběly pro ZX-81 software, periferní zařízení a různé aplikace, množily se kluby uživatelů ZX-80 a ZX-81, vycházejí knihy o programování obou počítačů. Majitelé ZX-81 si mohli vybrat v množství programů, několika druzích a kapacitách přídavných pamětí, přibývá knih, výukových programů, zvukových generátorů a přídavných klávesnic.



Lidé se učili programovat a objevili kouzlo využití počítače v každodenním životě. Brzy zatoužili po opět výkonnějším počítači a čekali, že jim ho dodá Clive Sinclair. Trh se pomalu nasycoval, technici v Sinclair Research však již pracovali na dalším modelu, původně označovaném jako ZX-82. Spatřili světlo světa v dubnu 1982, pod názvem ZX Spectrum. Hardware Spectra navrhl Richard Altwasser a software, který vycházel ze ZX-81, se zrodil v hlavě Steva Vickerse. Nabízeny byly dvě verze - jedna se 16K RAM za 125 liber a druhá se 48K RAM za 175 liber. Měsíčně se vyrábělo asi 20 tisíc Spectra a model 48K se prodával 8 krát lépe, než 16K. Předpoklad výroby na rok byl 300-400 tisíc kusů. Pro zajímavost - model 48K stál na německém trhu, aby novinka 725 marek.

ZX Spectrum byl každopádně daleko lepší a univerzálnější počítač, než ZX-81. Hlavní přednosti byla nízká cena, 8-mi barevná jemná grafika, nová ULA, zvukový

generátor a vcelku kvalitní přenos dat na kazetový magnetofon. Jeho hlavní konkurent - počítač BBC Micro měl sice velmi kvalitní klávesnici, ale taky daleko vyšší cenu. Spectru se opět dostalo i kritiky v odborných časopisech - nekvalitní "gumová" klávesnice, pomalost, slabší grafika i Basic atd. Kritici však mohli psát, co chtěli - Spectrum se stalo určitě nejúspěšnějším domácím počítačem všech dob! Počítač pronikl do domácností i do škol a samozřejmě i k nám do republiky.

Vznik Spectra vyprovokoval mnoho programátorů k tvorbě mnohdy velmi dobrých her i systémových programů a brzy se objevily i firmy, zabývající se výlučně produkcí a distribucí software. Často je vedli mladí lidé, kteří se naučili programovat z knih a příruček.

V únoru 1983 se Spectrum objevuje v nabídce různých obchodních domů po celé Anglii. Prodalo se přes 200 tisíc kusů poštou a týdně 15 tisíc přímo. Spectrum proniká k zájemcům v mnoha desítkách zemí celého světa. Stále častěji jsou obléhána oddělení s počítači v obchodních domech dětí, které si zde zkoušejí prvé soutěživé i konverzační hry, aby pak našly Spectrum pod vánočním stromkem. Spectrum se stává počítačem pro děti i rodiče.

Při příležitosti svých 43 narozenin byl Clive Sinclair předsedkyní vlády M. Thatcherovou povýšen do šlechtického stavu a mohl si tak připsat ke svemu jménu titul "sir". Jako důvod bylo





uvedeno, že sir Sinclair se zasloužil se svou firmou o to, že britská elektronika se stala vlastníkem hodnoty technického rozvoje.

V červenci 1983 si lze objednat nové periférie ke Spectru. Je to Interface 1 a 2 a později i často kritizované Microdrive, které měly nahradit nedokonalé magnetofony a drahé diskové jednotky. Na trhu se udržely asi dva roky a pak byly staženy. Dodnes je však mnoho uživatelů shání pomocí různých inzerátů a některé anglické firmy dodnes prodávají jejich zásoby (Interface 1 + 2 ks Microdrive za 70 liber, samotný Microdrive za 25 liber). Spectrum bylo licenčně vyráběno i firmou Timex pro americký trh. Byl dokonce vyvinut model TMS-2068, jakési Super Spectrum s 24K ROM, vylepšeným Basicem i grafikou, bohužel i zvýšenou nekompatibilitou. Příliš se neprosadilo.

Tým Cliveho Sinclaira však pracoval dále a připravoval zcela nový a výkonný model počítače - Sinclair QL, který měl být vysoko výkonné nástupcem Spectra. "Květel" bylo vybaveno 16 bitovým procesorem Motorola MC 68008, 48K ROM, standartně 128K RAM, rozšířitelné až na 640K a jako paměťová média mělo zabudované 2 Microdrive s kapacitou po 85K. Mělo zabudovány i dva interfejsy RS 232 a bylo počítáno i s možností propojit několik QL do počítačové sítě! Tento zcela jistě výborný počítač však doplatil na nevhodně načasovanou reklamní kampaně, započatou v lednu 1984, kdy QL ještě nebyl zcela dokončen a měl spoustu "nevychytaných" chyb. Počítač, který měl původně být Clivovým triumfem, se tak stal začátkem konce. Předem vychvalovaný operační systém byl nakonec nahrazen jiným s mnoha chybami, cena 399 liber nebyla nejmenší, počítač byl navíc nekompatibilní se Spectrem a software zatím málo. Tisíce zájemců, kteří podlehli reklamě a zaplatili předem asi 5 miliónů liber však musely dlouho čekat na dodání prvních počítačů. Za předčasnou nabídku a reklamu byl sir Clive silně kritizován a

jméno jeho firmy značně utrpělo. QL byl sice postupně dopracován a vylepšen, jeho osud byl však již zpečetěn. Nicméně nutno uvést skutečnost, že ještě dnes lze ve Vídni koupit pravidelně vycházející anglický časopis pro majitele Sinclair QL, což říká mnohé o jeho kvalitách...

Z nevhodně zvolené reklamní kampaně se Sinclair poučil a další model - Spectrum Plus byl v 1984 roce na veřejnosti ohlášen až 24 hodin před tím, než jej bylo možno koupit. Jeho cena byla 179 liber a skřínka počítače včetně vylepšené klávesnice byla ve značné míře převzata z modelu QL. Jinak bylo zapojení počítače v podstatě shodné s klasickým Spectrem, přidáno bylo Reset tlačítko. "Plusko" se prodávalo v celku dobré, věci však neměly mít dlouhého trvání. Zájem postupně klesal, trh se nasycoval...

Další neúspěšný a nepotřebný projekt sira Cliva - elektrické vozítko C5, jen odčerpal finance, kterých se začalo nedostávat a firma se v průběhu 1985 začíná zadlužovat. Na světlo se dostávají zmínky o možném prodeji firmy milionáři Robertu Maxwellovi, z obchodu však nakonec sešlo. Dluhy sira Clive častečně splácí velkým výprodejem modelu QL za nízké ceny. Do této situace přichází na anglický trh v lednu 1986 poslední model - Spectrum 128K. Měl 32K ROM, 128K RAM, organizované po 16K stránkách, výstup RGB i 3 kanálový zvuk a skřínku i klávesnici, vycházející z modelu Spectrum Plus. Stodvacetosmička byla však již koncem 1985 vyráběna ve Španělsku firmou Investronica. Peníze pro projekt Spectrum 128 totiž příšly ze Španělska.

Bohužel, byla to již "labutí píseň" kdysi slavné a bohaté firmy. 7 dubna 1986 se svět dozvěděl, že firmu Sinclair kupuje úspěšný podnikatel Alan Sugar se svou firmou Amstrad za 5 miliónů liber. Amstrad odkoupil rovněž veškeré zásoby vyrobených Specter za 11 miliónů a právě vyrábět dále další modely pod značkou

Sinclair. Firma Amstrad pak opravdu ještě vyrábila model Spectrum Plus 2 s pamětí 128 K a zabudovaným magnetofonem ve zcela nové skřínce s kvalitní klávesnicí. V 1987 následoval ještě model Spectrum Plus 3, který byl místo magnetofonu vybaven diskovou jednotkou, bohužel nestandardního rozmezí 3 palce, který byl typický pro firmu Amstrad.

Podle nepotvrzených anglických údajů vyrobil Sinclair Research asi 4 miliony standardních Specter. Připočteme-li "pluska", "stodvacetosmičky", "plus dvojky" a "plus trojky", bude toto číslo nutno dost zvýšit...

Clive Sinclair však nesložil ruce do kliny ani potom. Založil novou firmu Cambridge Computers Ltd a už v polovině 1987 nabízel přenosný počítač Z-88 o rozměrech 29 x 21 x 2 cm. Bylo by zajímavé vědět, jaké jsou osudy sira Cliveho Sinclaira dnes... Pokrok letí milovými kroky kupředu a co nás vzrušovalo v roce 1982/3 je dnes už zaprášenou minulostí, nad níž dnes majitel Amigy, nebo ST ohne nos. Všichni majitelé Didaktiků by ale měli vědět, že v srdci jejich počítače - operačním systému v ROM paměti, se původně od adresy 5433 nachází text: c 1982 Sinclair Research Ltd a že pravým "otcem" jejich více, či méně podařené kopie Spectra byl legendární sira Clive Sinclair, popravu všemi zvaný "strýček Clive". A snad to nepřeženou, řeknu-li, že jako otec ZX-80, ZX-81 a hlavně ZX Spectrum všech verzí, zůstane navždy v našich srdcích. Po 10-ti letech jeho Spectrum stále žije a doufajme, že nám všem, kteří ho máme, ještě pár let vydrží...

V článku byly kromě vlastních archivních materiálů volně využity materiály z knihy "The Sinclair Story", otištěné v Sinclair User 12/85 - 6/86 a z některých dalších čísel SU a YS.

- Petr -

TLAČIARNE K6313 a K6314

Uvedené tlačiarne od Robotronu sa medzi užívateľmi ZXŠ tešia rovnakej oblubbe ako ich jednoduchšia a menšia varianta - termotlačiareň K6304. V porovnaní s ňou tlačia na normálny papier rýchlosťou až 100 zn/s (podľa údajov výrobcu) a používajú bežnú farbiacu pásku do pišacieho stroja, takže odpadá zhášanie tepelného papiera alebo špeciálnej termopásinky. Niektoré verzie dokážu tlačiť aj v korešpondenčnej kvalite (NLQ).

Užívateľ má možnosť si vybrať rozhranie (RS-232, Centronics, Commodore) riešenie rovnako ako v prípade K6304 krabičkou zasúvajúcou sa do zadnej

steny tlačiarne. Inštrukčný súbor je podmnožina príkazov pre tlačiareň EPSON. Mimo iného môžeme voliť rôzne typy písma, napr. ELITE, PICA, preloženie, podčiarknuté, inverzné, zhustenie a pod., a grafiku (až 1920 bodov na riadok).

Ako je už tradíciou našich prekladateľov, v českom manuále nájdeme celý rad perličiek, napr. "unidirekcionálna a bidirekcionálna tlač" a ďalšie patvary.

Najhoršie je, že niektoré rozhrania, napr. Centronics, majú v manuále nakreslený a popísaný štandardný konektor, napr. Amphenol, ale v skutočnosti je na zásuvnej krabičke IF

neznámy trojradý konektor s neštandardným zapojením, ktoré si majiteľ bud' dokáže odvodiť z HW i SW tlačiarne, alebo má smolu, pretože bez znalosti zapojenia konektora asi tlačiareň s počítačom t'ažko správne prepoji.

Pokial' by sme tlačiarne K6313/14 porovnali s obdobnými radimi EPSON, s ktorými majú byť údajne zlúčiteľné, zistili by sme, že majú väčšiu hmotnosť i hlučnosť a niektoré príkazy pre EPSON tlačiarne nepoznajú (tu záleží aj na verzii SW v EPROM).

Ak porovnáme tlačiarne K6313/14 s tlačiarňami rovnakej cenovej hladiny (okolo 3000,-) dostupné na našom trhu, uvidíme, že v mnohom (tlač NLQ, vodorovná hustota bodu a pod.) jednoznačne víťazi. Záujemcom však doporučujeme pri kúpe, aby si tlačiareň preverili, lebo napr. K6313 so staršími verziami EPROM nemusí vedieť napr. tlač NLQ.

-rex-



Pomôcka začiatočníkom v zlepšení ochrany programov a figle, ktoré každý Spectrista márne zháňa.

Pre všetkých užívateľov Spectra napísal Pavel Rak.

Snaha každého programátora chrániť svoje výtvory je stará ako programovanie samo. To je nesporné. Na prvých počítačoch typu ZX (mysím tým ZX 81) bola nejaká ochrana zbytočná, pretože šlo vždy o programy v BASICu, ktoré boli krátke a nebolo vlastne čo chrániť. Ale s nástupom ZX Spectra, kedy sa malá RAMka rozšírila na vtedy nevídanych 48 kB, sa rozšírili možnosti programátorov, programy sa stali zložitejšimi, lepšimi. Keď chcel niekoľko pekného napsať, tak to urobil v strojáku a tým sa chránil pred zrakmi dotieravého užívateľa. Bolo to zložité, a hľavne účinné. Ale v dnešnej dobe nie je nič pre šikovných užívateľov Spectra nedostupné. Dnes akýkolvek CRAKER "rozpití" program, pridá POKE na nekonečné životy, niečo upraví, vylepší. Ale to sú veci, ktoré sa týkajú len niekoľko vyvolených, ktorí sú v strojáku ako doma. Priznajme si, kdo z Vás vie tak dobre programovať v strojáku, že BASIC používa len na spustenie programu v strojáku? Ja poznám len troch takýchto ľudí. Zvyšok z nás zostane pri BASICu, preto by som tento článok venoval práve im. Ale budú tu i veci, ktoré využijú tí, čo vedia aspoň prepísat program v strojáku a spustiť ho. Neberte tento článok ako kuchárku, ako chrániť to málo čo vytvorite, ale ako skúsenosti a dobré námetu autora za dva roky praxe s Didaktikom Gama a strojom jemu podobným. Je isté, že na začiatku budete chrániť programy ostošest', ale časom spoznáte, že je to beztak zbytočné, pretože Vaše kódovanie potom bude niekomu pripadat' ako spestrenie dňa, alebo ako dobrá rozvíčka pred rozblíjaním ďalších programov. Niekoľko radej: "K až d' kódovanie je o tázku času." Ja hovorím:

Ked' sú po ruke dobré prostriedky, časú je potrebného 2 krát menej." Teraz niekoľkými vetyami k fintám v BASICu.

Basicové finty pre vaše ZX alebo Didaktik

- 1) Program vôbec nepište. Odpadnú Vám problémy s nápadom, písaním, ladením, nahrávaním, kódovaním. Keď program potrebujete, tek ho niekde "ukradnite", alebo si ho nechajte u kamaráta urobiť na zákazku.
 - 2) Kto sa nebude držať bodu 1, tak je tu druhá rada. Keď píšete program,
 - 3) Pokial' Vás omrzal BASIC, napíšte si program v PASCALE, nechajte si ho skompilovať, pretože v skompilovanom programme sa nevyzná, s prepáčením, ani prasa. Komplily pri svojej práci používajú špinavé finty, museli by ste používať ešte špinavejšie finty, aby ste ich prekabátili. Ale na toto asi nebudeťe mať.
 - 4) Niektoré programy sa dajú dokonca skompilovať. Tým si zaistite, že sa Vám do programu asi tak 15 % ľudí nepozrie. Nevýhodou je to, že komplily nevedia správne preložiť všetky prikazy, čo je škoda. Pre kompliaciu môžete použiť napríklad: COLT, SRP, M CODER a mnoho ďalších. Videl som i komplily v BASICu, ale ten z časových dôvodov nedoporučujem.
 - 5) Pokial' potrebujete vložiť do programu krátky stroják, tak to urobte nasledovne: zistite si presnú dĺžku strojáku, napište 1 REM ***** (počet hviezdičiek odpovedá počtu bajtov strojáka). Potom daný stroják preložte na adresu 23760, alebo
- ho t a m nejako presuňte, pretože na tejto adrese začína prvá hviezdička. Pri pokuse o LIST sa môže vypisať hlášenie napr.: Invalid color at'. Prvý riadok nemôžete vystrihnúť, ale pri zadani prikazu LIST 2 sa už zvyšok programu vypíše bez problémov (pokiaľ ale nie je použitá špinavá finta). Vhodným programom na listovanie takto upravených programov je program LISTER, ktorý ale zhori na nasledujúcej finte.
- 6) Ak máte naozaj krátky BASIC, v ktorom nepotrebuježte žiadnu premennú (napr. pre presun a naštartovanie vlastného loaderu), tak môžete použiť fintu: 1 REM ** Po napsaní riadku dajte POKE 23760,13: POKE 23761,80 a dajte LIST, budete sa čudovať, čo uvidíte, vlastne skôr neuvidíte. Chytrejší vás iste prídu na figel, ktorý som použil. Keď nie, tak môžete nad tým premýšľať. Pokiaľ budete toto kombinovať z ďalšími fintami, je program LISTER bezmocný a vypíše len prvý riadok a bude veselo hľať, že je všetko O.K.
- 7) Ďalšou jednoduchou pomôckou pri krátkych programoch môže byť nastavenie rovnakého PAPERu a INKu u každého riadka. Hodi sa to k programom dĺžkam tak do 76 riadkov. Urobíte to tak, že každý riadok editujete, stlačíte CAPS+SYMBOL SHIFT, potom klávesnicu 0, ďalej opäť CAPS+SYMBOL, CAPS+0. Tým ste nastavili PAPER 0 a INK 0 a tým riadok zneviditeľníte.
- 8) Ak chcete trochu stažiť niekomu editovanie a listovanie programov, tak dajte vždy za číslo každého riadku dve dvojbodky. Nepýtajte sa zatial' prečo a dajte to naozaj od prvého riadka do posledného. Potom napište tieto dva riadky:
9998 FOR I=23755 TO USR 7962-300:
IF PEEK I=58 AND PEEK (I+1)=58 THEN
POKE I,19: POKE I+1,19
9999 NEXT I
Zadajte CLEAR 65535 a dajte prikaz GO TO 9998 a počkajte chvíľu, dajte potom LIST a skúste nejaké riadky editovať. Pokiaľ počujete odporné piapanie, tak je to dobre. Skúste sami prísť na to, čo som to vlastne vyzkúsil. Zdatnejší z vás si to môžu urobiť v strojáku, pretože v BASICu to bude trvať 3 "uhorské roky". Mňa napadol tento stroják. Skúste to vylepšiť, ak je tam čo



vylepšovať.

```

run    org  23296
       Id   ix,23755
       Id   de,(23670)
loop   Id   a,:"
       cp   (ix+0)
       jr   nz,dale
       cp   (ix+1)
       jr   nz,dale
       Id   a,19
       Id   (ix+0),a
       Id   (ix+1),a
dale   inc  ix
       dec  de
       Id   a,d
       or   e
       jr   nz,loop
       ret
  
```

Nie je to najrýchlejšie, ale pre názornosť to stačí. Rutina je relokovaná, preto je možné ju umiestniť kamkoľvek (mimo ROMky, samozrejme). Opäť pred spustením musíte dať CLEAR 65535. Rutina sa bude volať prikazmi: RANDOMIZE (USR 7962-24055); RANDOMIZE (USR 23296). Posledné číslo udáva umiestnenie vlastného programu. Ďalej sa Vám v programe nesmú vyskytovať dve dvojbodky vedľa seba, napr.: PRINT ".....", pretože by vám to program previedol tiež, čo by ste si asi nepriali.

9) Pre ďalšie finty je nutné použiť program BIGCOMPACTOR, ktorý umožní napr. kompresiu riadkov, čo sa hodí u programov, kde je mnoho dát, alebo sa nepoužívajú podmienky IF THEN. Mne sa takto podarilo dosiahnuť veľmi dobrú kompresiu, kde jeden riadok mal dĺžku cez 2 obrazovky. Takýto riadok sa potom ľahko edituje. Ale taká komprezia sa Vám málokedy podarí.

10) Program BIGCOMPACTOR Vám umožní zmenu všetkých čísel na body, čo vedia k utájeniu programu a tiež k dosť výraznému skráteniu programu. Tým zabijete dve muchy mäsiarky jednou ranou. Mne táto finta už veľačká získala potrebné bajty a príjemne ochránil program. Ale proti ohňu sa bojuje ohňom, preto túto fintu odhalil program LISTER.

Pokial použijete fintu č. 6, tak je i LISTER krátky.

11) Nasledujúca finta je naozaj ľahká. Najlepšie to vysvetlím na príklade. Napr.

chcete si spustiť stroják prikazom RANDOMIZE USR 34682. Pokial napišete tento prikaz, uloží sa do pamäti číslo 34682 ako 5 znakov a za ním v pätibajtovom vyjadrení. Pokial ale volajako prepíšete tých prvých 5 bajtov (hned' za prikazom USR) na iných 5 znakov (musia to byť ale číslice), napr. na 63884, tak sa nič nedeje pre pätibajtové vyjadrenie čísla, ktoré bolo odoslané s prikazmi RANDOMIZE USR. Tento riadok však nesmiete editovať, inak sa do pätibajtového vyjadrenia uloží číslo 63884. Na obrazovke sa potom bude vypisovať číslo 63884, ale v pamäti je uložené 34682. V tom je ale sila tejto finty, užívateľovi toto číslo nie je nijako podozrivé a preto s ním pracuje a to je pre neho kameň úrazu. K zmene 5 znakových bajtov doporučujem program MRS, ktorý umožňuje priamo vymieňať postupnosť bajtov a tiež ich dokáže jednoducho meniť. Dá sa to samozrejme i inak, ale je to pracné.

12) So zmenou fontu sa dajú robiť tiež rôzne biblinky, ktoré hlavne začiatočníka vvedú na dva dni z miery. Iste viete, že adresa fontu je uložená na adrese 23606 a 23607. Normálne je na týchto adresách adresa fontu v ROM, pokial ale používate svoj vlastný font, tak sú hodnoty iné. Po resetu je na adrese 23606 uložená 0 a na 23607 zase 60. Pokial ale na začiatku programu dáte napr. 1,1; tak pri LISTe programu na obrazovke uvidíte chaos. Pokial ale chcete nejaké znaky vypisovať, musíte pred každým prikazom PRINT dať na tie adresy (23606,23607) čísla 0,60, alebo čísla, ktoré určujú vaš font. V tomto prípade je lepšie urobiť na PRINT podprogram, čo ale viedie k predĺženiu programu. Pokial budete mať voľnú chvíľu, tak si môžete vyskúšať nasledujúce:

1000 FOR I = 60 TO 0 STEP -1:
POKE 23606,I: BEEP .01,I: PRINT AT
10,10;"Vy zírate, my ... ":"NEXT!

Toto boli finty, ktoré mali st'ažiť listovanie či prezeranie programu. Teraz uvediem pári prikádov, ktoré by mali eliminovať vlastný prístup k programom.

13) ON ERROR GOTO - túto rutinu obsahuje program SUPER CODE, z ktorého ho môžete bez obtiaží vydolať. Vypisovať to tu nechcem, preto opíšem jej princíp, ktorý bude pre mnohých postačujúci, aby si takúto rutinu dokázali urobiť sami. Tento program po spustení prepíše systémovú premennú ERR-SP (23613) a uloží do nej svoju hodnotu. Tou býva adresa vlastného obslužného programu, ktorý zaistí opäťovné spustenie programu, poprípade niečo iného. Týmto si zaistí, že sa nikdy nevráti do BASICu s hlásením o chybe. Tým lepším z Vás by to malo stačiť k napisaniu vlastnej rutiny. Môžem Vás uistíť, že nie je nutné uschovávať registre, ale nie je

dovolené meniť register IY!!! Asi budete potrebovať rutinu, ktorá vám spustí BASICový program zo strojáku. Tu ju máte:

```

Id (ly+0),#ff
Id hl,číslo riadku (0 - 9999)
Id (#5c42),hl
Id a,číslo prikazu (0 - 255)
Id (#5c44),a
set 7,(ly+1)
el
jp #1b7d
  
```

14) Ak dáte na adresu 23613 a na 23614 nuly, tak pri každej chybe alebo i hlásení OK a iných sa počítač bude rýchle hlásiť kedy a kde ho kto vyrobil. Jednoducho prevedie RESET. Je to drastické, ale účinné.

Pre majiteľov magnet'áku by som rád uviedol niekoľko fintičiek, ktoré by mu pomohli ochrániť súbory na páske.

15) SAVE BASICu ako spustiteľného CODE súboru.

Táto metóda je veľmi účinná, protože vám basicový program prehra na pásku ako CODE (prípadne i s pekným obrázkom vo VIDEO RAM), ktorý sa po nahraní pomocou prikazu LOAD "" CODE sám spustí. Až si pripravíte program pre nahranie, dajte na riadok s číslom 999 túto sekvenciu prikazov:

```

9999  SAVE  "MENO"CODE
23553,CLEAR-23500-65536+USR 7962:
GO TO 1
  
```

Za CLEAR dajte číslo, ktoré určuje koniec pamäte pre BASIC. Pokial chcete mať nejaký pekný úvodný obrázok, tak ho nahrajte prikazom LOAD "" SCREEN\$ a ihned' dajte GO TO 9999 a blok nahrajte na kazetu.

16) Teraz vám dám niekoľko návrhov, ako možno upraviť blok dát na kazete.

a) nahrať súbory bez hlavičky:

```

Id   a,255
Id   ix,odkial'
Id   de,dĺžka
scf
jp   #0556
  
```

b) nahravaný blok komprimovať - rutinu si zoženite alebo vytvorte.

c) nahraný blok xorovať inštrukciou XOR

```

Id   hl,odkial'
Id   de,dĺžka
stúpa Id   a,(hl)
       xor  #aa
       Id   (hl),a
       Id   a,d
       or   e
       jr   nz,stúpa
       ret
  
```

Toto kódovanie je nutné previesť pred nahraním na kazetu a po nahraní na kazetu.

d) Pokial si viete vytvoriť svoj LOADER, tak je možné nahravané bajty pred uložením do pamäte opäť xorovať (xor #aa), pred





nahraním na kazetu je nutné použiť rutinu z bodu c).

e) Veľmi účinná je nasledujúca finta v LOADERI. Po inštrukcii INC IX je dobré schovať registre HL, AF a vložiť slučku:

```
ld hl,55636
wait dec hl
ld a,h
or l
jr nz,wait
```

a po skončení registre obnoviť. Tako vznikne po každom nahranom bajte medzera, čo normálny LOADER v ROMke nedokáže prečítať. Dokáže to len váš LOADER. Týmto si zaistíte nemožnosť skopírovania programu bez použitia tohto programu. Podľa potreby možno slučku predvíziať. Túto fintu musíte použiť i v SAVE programu. Na 100 percent to bude fungovať na vašom kazetáku. Na ostatných nie je zaručená kvalita. Berte toto len ako lahôdku.

ZÁVEROM NIEČO PRE D-40

Pre majiteľov disketovej jednotky D-40 mám jednu radu, ako možno relativne jednoducho zabrániť vytvoreniu SNAPSHOTU. SNAPSHOT sa sice vytvorí, ale program potom zaručene zhavaruje. Stačí totiž využiť to, že M-DOS po vytvorení SNAPSHOTU spustí prerušenie IM2, pokiaľ je register I nastavený na hodnotu väčšiu než #3f. Stačí na začiatku programu nastaviť register I na hodnotu trebárs #7d a vyskúšať SNAPSHOT. Keď to zhavaruje, je to dobré. Keď program prežije, tak zmeňte register I na inú hodnotu. Nezabudnite, že register I môže získať hodnoty od #40 do #ff.

Inak pri nahrávaní BASICu môžete použiť fintu s CODE súbormi uvedenú pri magnetofóne.

PÁR SLOV NA ZÁVER

Všetky finty tu uvedené nie sú úplne dokonalé, ved' tu ani nešlo o sto percentné utajenie programov, ale o uvedenie niekoľkých spôsobov ako pomôcť začiatočníkovi v tom, čo by inde hľadal a skúšal dlhé roky. Pokiaľ sa Vám článok nepáčil, nehnevajte sa. Ide o môj prvy článok pre nejaký časopis. Prípadné pripomienky zasielajte na adresu: BOX 127, NOVÝ JIČÍN, 741 01. Pokiaľ tu nenájdete všetko, alebo pokiaľ budete vedieť viac, sadnite si a napíšte niečo podobné. Keby si každý schoval svoje finty pre seba, boli by sme tak o 9 rokov a 7 mesiacov pozadu za dneškom. Časopisov, ktoré Vám to možno vytlačia, je veľa. S honorárom nepočítajte. Ja som to napísal len tak pre potešenie druhých. A to je lepšie, než sa topiť v peniazoch.

Použitá literatúra: 1) všetko, čo prišlo pod ruku a stalo to za to

2) užívateľská príručka k Didaktiku Gama

(pozn.red.: honorár poteší každého autora, preto odmeňujeme všetky uverejnené príspevky)

TOOLS 40

Proxima 1992

Od tej doby, čo Didaktik Skalica vyrobil svoju prvú mechaniku, uplynulo už päť mesiacov. S chut'ou sa na ňu vrhli programátori a tým začala nová éra. Dnes už pracuje mnoho firiem na nových programoch, ktoré sú určené výhradne pre disketovú mechaniku.

Medzi majiteľmi mechaník určite meno firmy PROXIMA už niečo znamená. Pred časom sa objavila správa, že pripravujú program TOOLS 40. Ako je už u tejto firmy zvykom, poslali nám samozrejme túto novinku na recenziu. Čo môže teda užívateľ čakať za svojich 200 Kčs?

Súčasťou programu je 31 stranový manuál, ktorý je písaný v podobnom štýle ako k programu PROMETHEUS. Posledné

strany tvoria prílohy, kde nájdete slovníček pojmov pre začiatočníkov, zoznam chybových hlásení MDOsu a v závere je uvedený krátky prehľad niektorých programov vydaných touto firmou. Ako je však známe, manuály sa čítajú od prvej strany a preto budeme taktôto postupovať aj my. Po licenčnom ujednaní, krátkom úvode a oboznámení, ako program nainštalovať, začína vlastný popis programu.

TOOLS 40 sa skladá z troch hlavných programov. Prvým je Koza Commander.

Je hlavným programom celého kompletu a umožňuje pomerne pohodlnú prácu so súbormi na disku. Jeho základná obrazovka obsahuje zoznam všetkých programov na disku s tým, že súbor, na



proxima



ktorom je kurzor, má v spodnom riadku vypísané údaje z hlavičky. Vzhľad tejto obrazovky môžete do značnej miery meniť. Ak vás zaujímajú iba spustiteľné súbory, môžete si zapnúť filter a ten vám zobrázi len tieto programy. Máte možnosť nechať si vypísať na obrazovku súbory zaradené podľa ASCII (pozor abeceda je niečo iné, aj keď veľmi podobné). Má to výhodu, ak viete ako sa volá hľadaný program, tak nemusíte prelistovať obsah celej diskety.

Ďalšia možnosť zmeny sa týka písma. Ak používate tento program na Spectre, tak pomocou tejto funkcie sa bude zobrazovať písma hrubšie. Bude teda vyzerat rovnako ako na počítači Didaktik M.

Veľmi zaujímavá je aj funkcia na zobrazenie súborov, ktoré boli z disku vymazané. Nie je to funkcia samoúčelná. Tento program totiž dokáže niektoré zmasané súbory aj obnoviť! To je niečo pre sklerotikov!

Pretože užívateľ je tvor náročný, nestáči mu iba prezeranie hotovej diskety. Rád by si vytvoril aj vlastnú. Program mu pravdaže výjde v ústrety. Stačí použiť funkciu FORMAT. Po jej zvolení môžete nastaviť počet sektorov a počet stôp na disku. Potom nasleduje už samotné formátovanie. Na záver je disketa pokrstená na "NoNameDisk". Ale okamžite na to je ponúknutá možnosť jej premenovania.

Čo mi tradične vadí na programoch domácej produkcie, tak to sú anglické hľásenia. Neviem, čo k tomu viedie programátorov. Dost pochybujem, žeby anglicania začali používať mechaniku D40 a pokial viem u nás je väčšina užívateľov vekom medzi 10 až 15 rokmi. Je pozoruhodné, že napríklad ak sa nejaký program dostane do Nemecka, tam si ho okamžite prerobia do svojho jazyka a u nás naše vlastné doma vytvárané sú pre obyčajného našinca nezrozumiteľné. Ale to som odbočil.

Jedna zo zaujímavých funkcií je MAPA DISKETY. Pomocou nej uvidíte graficky názorne zobrazené rozloženie dát na diskete.

Samozrejme, čo by to bol za Tools, keby nám neumožňoval editovanie diskety. Ako sa v manuále uvádzá, je to funkcia veľmi nebezpečná pre neznalých, ale veľmi potrebná pre znalých. Pomocou nej dokážete zmeniť obsah lubovoľného bajtu na diskete. To znamená, že môžete zmeniť aj tabuľku FAT! Na to veľký pozor.

Teraz sa bližšie pozrieme na prácu s jednotlivými súbormi. Ak chcete chrániť nejaký súbor pred prepísaním, stačí sa ponoriť do menu pre nastavenie atribútov a atribút Writeable zrušíť. Tak isto môžete zabezpečiť, aby bol lubovoľný súbor z BASICu neviditeľný, teda Hidden.

V ďalšom menu sa nachádza funkcia na premenovanie súboru. Ukážete kurzorom na súbor, ktorý chcete premenovať, stlačíte R a môžete zadáť nové meno. Ale pozor, tu je jedna zo špecialít. Ako je známe, MDOS vám nedovolí mať na jednej diskete dva súbory s rovnakým menom. Zato KoZA Commander ten to umožní hravo. Keď som si to prečítať v manuále, nemohol

uveriť vlastným očiam. Ale je to naozaj tak. Ak máte na disku uložených 10 súborov, tak sa pokojne všetky môžu menovať rovnako! Vyskúšajte si to a potom skúste z BASICu zmazať jeden (je jedno, ktorý) z týchto súborov. Čo si myslíte, ktorý bude vymazaný? Prvý na disku, posledný a či lubovoľný? Ani prvý, ani druhý, ale všetky!!! To, že program umožňuje vyrobiť na diskete dva rovnomenne súbory považujem za hrubú chybu a nie za výhodu. Ved' žiadny poriadny operačný systém to neumožňuje. A zrejme programátori vedú prečo to tak je. Tým by predsa vznikol nepredstaviteľný chaos na disketách. Myslím si, že by sa nad tým mali tvorcovia tohto programu zamyslieť.

Ako protiváha je tu funkcia na obnovenie zmasaných súborov. Prevádzka sa to pomerne jednoducho. Avšak užívateľ je oboznámený s úskaliami, ktoré čihajú na zmasaný súbor pri jeho obnovovaní. Pretože vymazávanie sa deje drastickým spôsobom, aj obnova má malé šance. S tým sa bohužiaľ nedá nič robiť. (iba ak nový operačný systém.) Pri mojich pokusoch sa mi však nepodarilo obnoviť žiadny súbor. Možno to bola iba obyčajná smola. Je však dobré mať stále na pamäti túto malú šancu a radšej sa nespoliehať na to, že vymazaný súbor obnovíme.

Určite si pamäťate dobu, keď "vytiahnutie" lubovoľného obrázku z hry bolo určené iba využitím. Teraz to pomocou funkcie na zobrazenie screenu v TOOLS 40 dokáže každý behom niekol'kych sekund. Máte možnosť jeho nahrania na disk či pásku ako CODE.

Priamo z Toolsu si môžete spuštiť spustiteľné programy. A tiež ak chcete, máte možnosť ich editácie. Pozor, to je iné editovanie ako editácia disketyl. To znamená, že si môžete zmeniť súbor bez toho, aby ste ho načítavali celý do pamäte.

Ak častejšie kopírujete rôzne súbory, Tools vám ponúka využitie skupinových operácií. To znamená, že vybrané súbory si označíte (vysvetlite na obrazovke) a môžete ich pomerne veľmi rýchlo napríklad prekopírovať na inú disketu. Prípadne aj vymazat.

Jednou z veľmi dobrých vlastností je prevádzanie súborov z diskety na pásku. Tak si môžu aj tí, ktorí vlastnia iba magnetofón, zahrať snapované hry!!! Tým prakticky skončila naša prechádzka po KoZA Commanderi.

Ďalší program na diskete je CrackShot. Ako už z jeho názvu vyplýva, jedná sa o program, pomocou ktorého si môžete upravovať cudzie programy. Tí, ktorí ovládajú DEVAST ACE, sa nemusia učiť

nič nové, pretože práve tento program je použitý aj v CrackShot. V manuále je uvedený krásny príklad, ako sa dá využiť tento program aj k ďaleko prozaickejším cieľom ako je rýpanie sa v cudzích výtvoroch. Ale aj tak som presvedčený, že práve na rozblíjanie programov bude používaný najčastejšie. Už aj z toho dôvodu, že pracuje iba so súbormi SNAP.

Je to priamo ideálny program, ktorý vám ušetrí veľa času. Ak si nastavíte kurzor na vybraný SNAP a stlačíte ENTER, do pamäti je načítaný SNAP z disku a hned' potom program DEVAST ACE. V tomto programe sa podľa údajov zo SNAPu aktualizujú všetky registre procesora a od tejto chvíle máte SNAP pod kontrolou. Môžete si ho krokovat, disasemblovať, vkladať do neho breakpoints a mnoho iných veľmi užitočných vecí. Myslím si, že by bolo zbytočné venovať sa popisu všetkých funkcií tohto programu a bude stačiť to, čo už je napísané. V každom prípade, ak sa venujete alebo chcete venovať rôznenemu poukovaniu programov, tak CrackShot to je to pravé orechové! Vyskúšal som a môžem ho vrele doporučiť. Jedno upozornenie pre čitateľov. Nie som platený agent firmy PROXIMA, ale čo je dobré, malo by sa pochváliť.

Počasného program na diskete je určený na prevod komprimovaných programov z kazety na disk. Je to Pack->Disk. Tento program má určité obmedzenia, s ktorými je však užívateľ oboznámený.

Na záver už len niekoľko slov k manuálu. Pri každej funkcií je uvedený jej názov, potom nasleduje popis a na koniec kombinácia kláves, pomocou ktorých sa funkcia spustí. Myslím si, že by bolo celkom dobré umiestniť kombináciu kláves hned' vedľa názvu funkcie. Bolo by to zrejme prehľadnejšie. Na druhej strane musím podotknúť, že popisy funkcií sú podané veľmi zrozumiteľne a teda ani začiatok by nemal mať žiadne problémy s využívaním tohto produktu. Po mojich skúsenostiach s týmto programom som nadobudol dojem, že sa jedná o jeden z najdokonalejších programov tohto druhu na našom softwarovom trhu. Keď si ešte uvedomíme, že sa jedná o prvú verziu, tak výsledok je viac ako dobrý.

- P. Albert -

K3 soft

ponuka

program na kopírovanie súborov typu "Bytes" z pásky na disketu v blokoch až do 40KB cena (vrátane diskety): 29 Kčs + poštovné

Ing. Peter Katreniak, Humenská 12, 040 11 Košice



Obrázok v riadkoch BASICu

POLE PLNÉ OBRÁZKOV

Tento program slúži na uloženie obrázku do BASICovskej premennej, kde je uložený aj strojový kód, ktorý prenesie obrázok na obrazovku v zlomku sekundy. Riadok 10 definuje premennú a\$, v ktorej bude uložený strojový kód a obrázok, druhá časť riadku slúži na nastavenie systémovej premennej DEST na adresu 23629/23630, do ktorej uloží interpret BASICu adresu naposledy použitej premennej. Riadok 20 uloží hodnotu tejto premennej na voľné miesto a túto hodnotu vloží do premennej A - toto zložité manévrovanie je nutné preto, lebo pri príamom priradení hodnoty z DEST do premennej A by bola vložená adresa premennej A a nie a\$. Riadok 30 uloží strojový kód do prvých 13 znakov premennej a\$ a riadok 40 nahrá obrázok dĺžky 6912 bajtov do zvyšného miesta v premennej. Riadok 50 uloží obrázok na obrazovku, aby sme si overili ako program funguje. Na riadku 60 sú dátia strojového kódu.

Tento program sa spustí príkazom RUN. Po nahráti obrázku z pásky (alebo po úprave z diskety) riadok 50 vyskúša správnosť fungovania. Potom môžeme všetky riadky BASICu vymazať a dopísat, prípadne dohrať príkazom MERGE vlastný program v BASICu. POZOR!!! Riadky nesmieť vymazať príkazom NEW, ani neskôršie spúšťať program príkazom RUN, prípadne používať CLEAR. Tieto príkazy mazú oblasť premenných a tým aj obrázok so strojovým kódom.

Vlastný program je potom možné spúšťať príkazom GO TO 1 a obrázok vložiť na obrazovku príkazom:

LET a\$(1)=a\$(1): RANDOMIZE USR (PEEK 23629+256*PEEK 23630)

Vlastný program však nesmie obsahovať premennú a\$.

```
5 REM PROGRAM NA ULOZENIE
OBRAZKU DO PREMENNEJ
10 DIM a$(6925): LET a$(1)=a$(1)
20 POKE 23670, PEEK 23629:POKE
23671, PEEK 23630:LET A=PEEK
23670+256*PEEK 23671
30 FOR k=0 TO 12: READ b: POKE
a+k,b: NEXT k
40 LOAD "obrazok"CODE (a+13),6912
50 LET a$(1)=a$(1): RANDOMIZE USR
a
60 DATA
33,13,0,9,17,0,64,1,0,27,237,176,201
```

Program s obrázkom v premennej je vhodný najmä ako úvodný BASIC vo

vlastných hráč a programoch. Ušetrí sa ním niekoľko sekúnd pri nahrávaní (namiesto dvoch blokov je len jeden) a vznikne efekt okamžitého objavenia obrázku.

- Virdzek Miroslav -

OKNA a okienka

OKNÁ POČÍTAČA DOKOŘÁN

Pomocou nasledujúceho programu môžete zosnímať z obrazovky obrázec (okno) o zadanej veľkosti a uložiť ho do pamäti. Veľkosť obrazca sa zadáva v znakoch. Program sa spúšťa RANDOMIZE USR 60000. Ak budete chcieť obrázec vyvolať na obrazovku, musíte na návestia LOOP a LOOP2 dať nasledujúce príkazy:

LD A, (IX)
LD (HL),A

Cely program je plne relokovateľný a teda si ho môžete dať na libovoľnú inú adresu ako je 60000. Program využíva pre zadávané parametre oblasť bufra tlačiarne:

adr. 23296, ľavý horný roh - os X
adr. 23297, ľavý dolný roh - os Y
adr. 23298, výška obrazca
adr. 23299, šírka obrazca

```
ORG 60000
LD IX,xxxxx ;xxxxx je počiatok
uloženia obrazca do pamäti
LD A,(23298)
PUSH AF ;uschovaj výšku okna
LD A,(23297)
PUSH AF ;uschovaj os Y
START LD A,(23297)
CALL #0E9E ;zistí adresu osi Y na
obrazovke
LD BC,(23296)
LD B,0
ADD HL,BC ;k adresе
pripočítaj os X
LD D,8 ;počet liniek 1 riadku
NEXT PUSH HL ;uchovaj adresu na
obrazovke
LD A,(23299)
LD B,A ;do čítača
šírka okna
```

```
LOOP LD A,(HL)
LD (IX),A
INC HL
INC IX
DJNZ LOOP ;zosníma do
pamäti jednu
linku
POP HL ;obnov
```

počiatok adresu linky
PUSH DE ;uschovaj čítač liniek
jedného riadku
LD DE,256
ADD HL,DE ;vypočítaj adresu
d'alšej linky
POP DE ;obnov čítač liniek
DEC D
XOR A
CP D ;bol už uložený celý riadok
JR NZ,NEXT ;nie - nasnímať
d'alšiu linku
LD HL,23298
DEC (HL) ;výška okna-1
LD A,(23298)
CP #00 ;zosnímaný celý
obrazec?
JR Z,ATRB ;áno - zosnímať farby
LD HL,23297
INC (HL) ;číslo d'alšieho riadku
JR START ;zosnímať d'alší riadok
POP AF ;vyber os Y
LD (23297),A
POP AF ;vyzdvihni výšku okna
LD (23298),A
LD A,(23297)
CALL #0E9E ;vypočítaj adresu
osi Y
LD BC,(23296)
LD B,8
ADD HL,BC ;vypočítaj 9bit pixelu
CALL #0E88 ;vypočítaj adresu
atribútu
EX DE,HL ;adresa do registra HL
LD A,(23298)
LD D,A ;výška okna do
registra D
PUSH HL ;uschovaj adresu
atributu
LD A,(23299)
LD B,A ;šírka okna do čítača
LD A,(HL)
LD (IX),A
INC HL
INC IX
DJNZ LOOP2 ;zosníma jednu
linku farieb
POP HL ;obnov pôvodnú adresu

Pokračovanie na str. 14

543 POKE DO HER V JEDNÉ KNIZE DLE ABECEDY

SPECTRUM, DIDAKTIK

Loadery, hesla a poke i pro několik verzi stejné hry. Nemusíte shánět žádné časopisy, vše máte v jedné knize téměř do kapsy.
Objednávku pošlete nejlépe na koresp. listku JEŠTĚ DNES!

Prvních 10 zájemců obdrží KNIHU Z D A R M A !
OBJEDNÁVKY BUDOU SLOSOVÁNY !

1.cena: počítač Didaktik M atd.
Cena: 85,- Kčs + poštovné
DENSCON, E.Beneš 15, 568 02
SVITAVY, Tel./Fax (0461) 236 00

Zapisovač XY 4140 pro Didaktik a Sinclair
Cena vč. interfacu 985,- Kčs
DatArt, Na rovnosti 21, Praha 3



Zásielková služba

Didaktik M
Obj. č. 001
Cena: 3190.-Kčs

Didaktik 40
Obj. č. 002
Cena: 3999.-Kčs

Joystick M
Obj. č. 003
Cena: 250.-Kčs

Monitor PMD
Obj. č. 004
Cena: 1699.-Kčs

Didaktik 40B
Obj. č. 005
Cena: 2690.-Kčs

Diskety no-name 5,25"
Obj. č. 006
Cena: 13.-Kčs

Diskety no-name 3,5"
Obj. č. 007
Cena: 19.-Kčs

Redukcia na joystick DM
Obj. č. 008
Popis vo Fife č. 14
Cena: 69.-Kčs

Spomal'ovač programov
Obj. č. 009
Popis vo Fife č. 15
Cena: 198.-Kčs

Cliatacia disketa 5,25"
Obj. č. 021
Popis vo Fife č. 14
Cena: 168.-Kčs

Cliatacia disketa 3,5"
Obj. č. 022
Popis vo Fife č. 14
Cena: 178.-Kčs

Diskety Kodak 3,5"
Obj. č. 024
Cena: 25.-Kčs

Samolepiace štítky
Obj. č. 025
Popis vo Fife č. 15
Cena: 19.-Kčs

Membrána do klávesnice ZX Spectrum
Obj. č. 027
Popis vo Fife č. 16
Cena: 250.-Kčs

Membrána do klávesnice "gumák"
Obj. č. 026
Popis vo Fife č. 16
Cena: 190.-Kčs

Kryt pre Didaktik M
Obj. č. 028
Popis vo Fife č. 16
Cena: 24.-Kčs

Joystick Quickshot II
Obj. č. 029
Popis vo Fife č. 16
Cena: 260.-Kčs

Datarekordér Audiloton
Obj. č. 030
Popis vo Fife č. 16
Cena: 1340.-Kčs

Joystick Quickshot I
Obj. č. 031
Cena: 200.-Kčs

D40 Manager
Obj. č. 500
Popis vo Fife č. 14
Cena: 95.-Kčs

Fifo kazeta č. 1
Obj. č. 501
Popis vo Fife č. 14
Cena: 85.-Kčs

Fifo kazeta č. 2
Obj. č. 502
Popis vo Fife č. 14
Cena: 79.-Kčs

Fifo kazeta č. 3
Obj. č. 503
Popis vo Fife č. 14
Cena: 95.-Kčs

Fifo kazeta č. 4
Obj. č. 504
Popis vo Fife č. 14
Cena: 102.-Kčs

Fifo kazeta č. 5
Obj. č. 505
Popis vo Fife č. 14
Cena: 70.-Kčs

Fifo kazeta č. 6
Obj. č. 506
Popis vo Fife č. 14
Cena: 75.-Kčs

Fifo kazeta č. 7
Obj. č. 507
Popis vo Fife č. 14
Cena: 70.-Kčs

Fifo kazeta č. 8
Obj. č. 508
Popis vo Fife č. 14
Cena: 210.-Kčs

Super Edix
Obj. č. 509
Popis vo Fife č. 14
Cena: 99.-Kčs

Komander 2
Obj. č. 510
Popis vo Fife č. 16
Cena: 200.-Kčs

ART Studio D40+Converse
Obj. č. 511
Popis vo Fife č. 16
Cena: 160.-Kčs

Meggie
Obj. č. 512
Popis vo Fife č. 16
Cena: 170.-Kčs

Info disketa LSO A
Obj. č. 513
Popis vo Fife č. 15
Cena: 80.-Kčs

Info disketa LSO B
Obj. č. 514
Popis vo Fife č. 15
Cena: 80.-Kčs

Info komplet LSO
Obj. č. 515
Popis vo Fife č. 15
Cena: 140.-Kčs

Info kazeta komplet LSO
Obj. č. 516
Popis vo Fife č. 15
Cena: 100.-Kčs

Kompresor
Obj. č. 517
Popis vo Fife č. 16
Cena: 130.-Kčs

BS Manager
Obj. č. 518
Popis vo Fife č. 15
Cena: 90.-Kčs

ART Studio disková verzia
Obj. č. 519
Popis vo Fife č. 16
Cena: 40.-Kčs

dTEXT D40 Epson
Obj. č. 520
Popis vo Fife č. 15
Cena: 100.-Kčs

E-I Manager
Obj. č. 521
Popis vo Fife č. 16
Cena: 180.-Kčs

E-I Manager DEMO
Obj. č. 522
Popis vo Fife č. 16
Cena: 50.-Kčs

Disk Copy
Obj. č. 523
Popis vo Fife č. 16
Cena: 70.-Kčs

Hudobník AY
Obj. č. 524
Popis vo Fife č. 16
Cena: 100.-Kčs

Tetris 3
Obj. č. 525
Popis vo Fife č. 16
Cena: 90.-Kčs

3D Tetris
Obj. č. 526
Popis vo Fife č. 16
Cena: 80.-Kčs

Turbo Imploider
Obj. č. 527
Popis vo Fife č. 16
Cena: 90.-Kčs

SMM 05 Komplet
Obj. č. 528
Popis vo Fife č. 16
Cena: 100.-Kčs

GK-JUCTO
Obj. č. 529
Popis vo Fife č. 16
Cena: 280.-Kčs

Time Scanner
Disketová verzia
Obj. č. 546
Cena: 90.-Kčs

Forgotten Worlds
Disketová verzia
Obj. č. 547
Cena: 90.-Kčs

Kompresor Turbo utility
Disketová verzia
Obj. č. 548
Cena: 30.-Kčs

Kalkulačka
Disketová verzia
Obj. č. 549
Cena: 40.-Kčs

Tlačiareň STAR LC 20
Obj. č. 032
Cena: 7600.-Kčs

Tlačiareň EPSON LX 400
Obj. č. 033
Cena: 7700.-Kčs

Diskety VERBATIM VEREX 5,25" DD
Obj. č. 034
Cena: 18.-Kčs

Diskety VERBATIM DataLife 5,25" DD
Obj. č. 035
Cena: 20.-Kčs

Diskety VERBATIM DataLife farebné 5,25" DD
Obj. č. 036
Cena: 21.-Kčs

Diskety NASHUA 5,25" DD
Obj. č. 037
Cena: 18.-Kčs

Ak si vyberiete z nasledujúcej ponuky nejaký tovar, stačí napísat' na korešpondenčný lístok jeho názov, objednávacie číslo, cenu a samozrejme vašu adresu. Tovar vám zašleme na doberku. Ku každej zásileke sa účtuje 20.-Kčs za poštovné a balné. Objednávky zasielajte na adresu:

FIFO, P.O. BOX 170,
960 01 Zvolen



Dokončenie zo str. 12

```
PUSH DE ;uchovaj čítač líniek  
LD DE,32  
ADD HL,DE ; nová adresa farieb  
POP DE ;obnov čítač líniek  
DEC D  
XOR A  
CP D ;zosenímané všetky farby?  
RET Z ;áno vráť sa za adresu  
        ;volania  
.JB U ATTR
```

- 1171 Filous -

Najlacnejšie NME na Didaktik číma!

Najjednoduchší spôsob, ako sa dostať do programu, je použitie tlačítka NMI. Bolo už verejnené mnoho rôznych zapojení, ale každé vyžadovalo zložité zapojenia a zásahy do počítača. Ja vám ponúkam pomerne jednoduché riešenie, ktoré zvládne aj začiatconík. Je to vlastne iba jedno tlačítko. Pomocou tohto tlačítka je možné získavať obrázky z hier, vkladat POKE do programov a mnoho ďalších iných zaujímavých vecí.

Ako tlačítko funguje? Napíšeme si (najlepšie od adresy 23760 alebo 23296) svoju obslužnú rutinu v strojovom kóde (napr. SAVE obrázka).

Na adresy 23728 a 23729 napoukujeme vyšší a nižší bajt adresy obslužnej rutiny. Potom už len nahráme do pamäti hru a počkáme na obrázok, ktorý chceme získať. Potom stlačíme tlačítko NMI a na kazetu uložíme obrázok. Hlavičku si každý určite dokáže vyrobiť sám.

Teraz si popíšeme ako vyrobiť tlačítko. Postačí jeden mikrospínač a FRBéčko. Zapojenie je zrejmé z nákresu. Podotýkam, že je spojené NMI a GND. Hotové tlačítko zapájame do priameho (dlhšieho) konektora.

Na záver by som chcel podotknúť, že ak chcete v prerušenom programe pokračovať, namiesto RET vyskúšajte RETI alebo RETN, prípadne ešte pred tieto oríkazy dajte inštukcie POP AF a POP HL.

Pre úplnosť ešte pripájam program na
SAVE obrázku pomocou tlačítka NMI.

```
10 FOR I=23760 TO 6E6: READ A: POKE  
I,A: NEXT I  
20 DATA 221,33,0,64,17,0,27,62,255,55,  
205,194,4,201
```

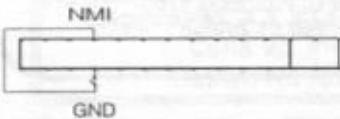
Program sa ukladá od adresy 23760. Túto adresu môžete zmeniť (vhodná je aj vyššie uvedená adresa 23296). Ak budete písať túto rutinu mimo pamäť určenej pre BASIC, nemusíte písať samozrejme REM.

Pre predstavu uvádzam niekoľko hier, ktoré sa mi podarili pomocou NMI "kraknúť":

DIZZY 3, PREDÁTOR, THANATOS, R-TYPE, H.K.M.,

Mnoho úspechov pri práci praje

- Radovan Vrána -
TRITON SOFT



1. CENA: ATARI Portfolio

1. CENATATARI PORTUGAL
16 bitový minipočítač-palmtop,
kompatibilný s PC, so 128kB memory
kartou a paralelným interface
v hodnote 17.000,- Kčs.

2. CENA: TLAČIAREŇ Star LC-20
9-ihličková tlačiareň od renomovanej firmy
v hodnote 6 000,- Kčs.

3. CENA: DIDAKTIK 80
Dve ceny.
Disketová mechanika na 3.5" diskety
u sace 4.900,- Kčs.

4. CENA: DIDAKTK 40

5. CENA: DIDAKTIK 40B, alebo tlačiareň ROBOTRON K 6304

**6. CENA: FAIR MATE ST-1238,
datarekordér**

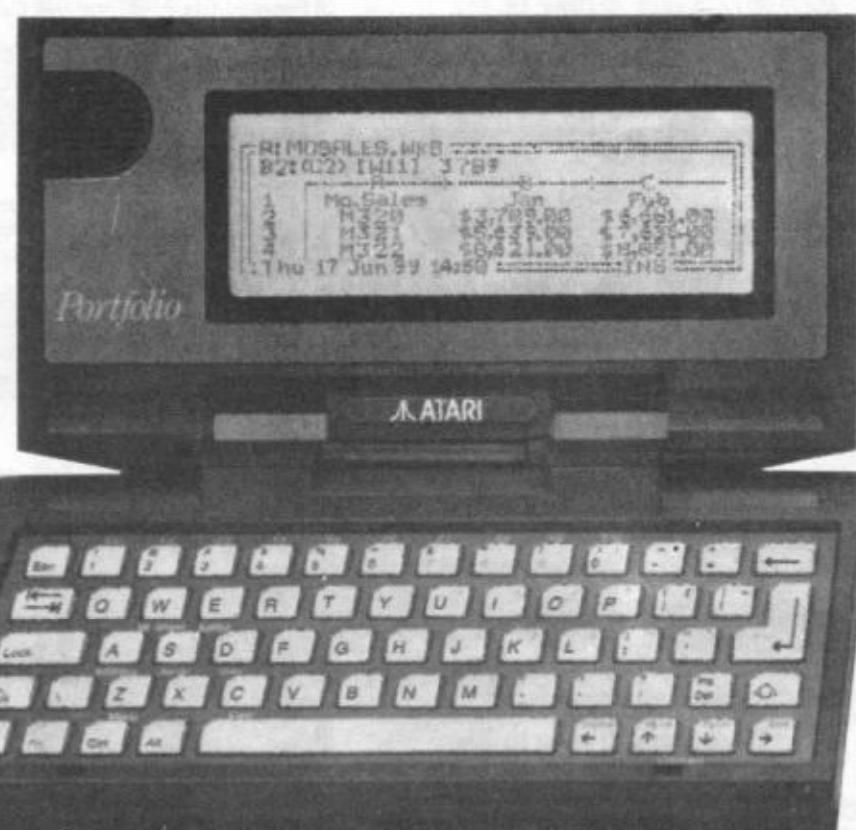
7. CENA: Interface Melodik

8. CENA: Joystick PYTHON I

9. CENA: Joystick APACHE I

10. CENA: Joystick QUICKSHOT I

**11 až 100 CENA: Kupón na nákup
software**
firmy PERPETUM v hodnote 100.-Kčs.





MEGA-LOTO

V tejto súťaži budú fantasticky zvýhodnení ti účastníci, ktorí si zakúpia prostredníctvom našej zásielkovej služby podľa dole uvedených podmienok programy pre disketovú mechaniku D40 z produkcie nášho sponzora.

Ale samozrejme sa môžu zúčastniť aj ostatní, ktorí disketovú mechaniku nemajú a programy si nezakúpia - im stačí správne odpovedať na súťažné otázky.

Nekúpite si ponúkané programy?

Ak si nezakúpite v našej zásielkovej službe programy firmy Perpetum, môžete sa zúčastniť súťaže na základe kupónu uverejneného na spodku tejto strany. Vystrihnite ho, nalepte na korespondenčný lístok a pripíšte správne odpovede na súťažné otázky.

Ak správne zodpoviete aspoň jednu otásku, budete zaradení do záverečného zlosovania, ale až od šiestej ceny. (Prvých päť cien môžu získať len objednávatelia programov.)

Vašou šancou je získanie 85 cien!

Ak odpoviete aj v ďalších dvoch kolách, vaše šance sa ešte zvýšia trikrát, pretože každý korespondánok s kupónom sa dostane do zlosovania!

Tri kolá - tri šance vyhrat!!!

Prvé kolo Súťažné otázky:

1. Umožňuje spomaľovač hier, ktorý ponúkame v našej zásielkovej službe, hry (a teda akékoľvek programy) aj zrýchlovať alebo iba spomaľovať?

2. Čo bolo horúcou predajnou novinkou Skalického Didaktiku minulý rok v lete, o čom sa písalo aj v interview s pracovníkmi závodu vo Fife č.8?

3. Ktorý program firmy Perpetum dokáže spolupracovať s PC počítačmi?

Zakúpite si ponúkané programy?

Vyberte si z ponuky programov pre D40, ktoré sú uvedené vedľa, a objedajte si ich korespondenčným lístkom na adresu našej redakcie. Programy vám pošleme na dobierku a k balíku vám priložíme za každých 50 korún nákupu jeden špeciálny kupón.

Cím viac programov si objednáte, tým viac kupónov získate!

Kupón (alebo kupóny) po vyplnení pošlete v obálke na našu adresu a my ich zaradíme do osudia, z ktorého sa budú na záver losovať všetky ceny. Na tento špeciálny nákupný kupón musíte však napísat odpovede na ľubovoľné kolo našej súťaže MEGA-LOTO. Ak zodpoviete správne aspoň jednu otásku, môžete vyhrat hlavnú výhru ATARI. Inak budete zaradení do zlosovania iba o ostatných 99 cien.

Samořejme sa môžete súťaže zúčastniť aj s pomocou kupónu uverejneného na tejto strane, čím sa vaše šance niečo vyhrat ešte znásobia! Tento kupón však poskytuje nárok vyhrat iba ceny od šiestej nižšie.

**Sponzoruje
firma
PERPETUM**

Po veľkom úspechu našich pravidelných súťaží Micro-Loto, ktoré sponzorovali rôzne firmy, prinášame dnes v spolupráci so softwarovou firmou Perpetum trojdielnu súťaž MEGA-LOTO!

PROGRAM	CENA	OBJ. ČÍSLO
KOMANDER 2	200	510
KOMPRESOR	130	517
MEGGIE	170	512
BS MANAGER	90	518
D40	40	40
ART STUDIO		
D40+INSTALL+	160	511
CONV.SCR.		
dTEXT		
D40 Epson	100	520
E-I MANAGER	180	521
E-I MANAGER		
DEMO	50	522
DISC COPY	70	523
HUDOBNÍK AY	100	524
TETRIS 3	90	525
3d TETRIS	80	526
TURBO		
IMPLODER	90	527
SMM 05		
KOMPLET	100	528
KOMPRESOR		
TURBO		
UTILITY	50	548
KALKULAČKA	60	549

Ak ste si vybrali nejaký program, stačí napísat na korespondenčný lístok jeho názov, objednávacie číslo, cenu a samozrejme vašu adresu. Tovar vám zašleme na dobierku. Spolu s programami obdržíte aj zlosovateľné kupóny. Ku každej zásielke účtujeme 20.-Kčs za poštovné a balné. Objednávky zasielajte na adresu:

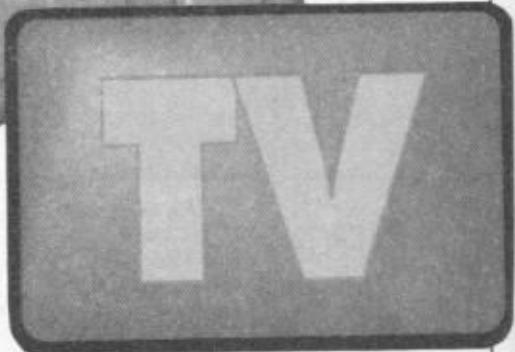
FIFO P.O. BOX 170
960 01 Zvolen



MEGA-LOTO
kupón 17



SMASH



Pokud by dnes firma OCEAN nedala na trh hru, která není podle žádného filmu, ani není konverzí úspěšné videohry, velmi bych se divil. Předlohou pro SMASH TV byla úspěšná videohra. Cože to vlastně to SMASH TV je? Parádní střílečka! Dokonce kolega Rosta, dnes již ohnivici nosem nad leckterou dobrou hrou, po shlednutí SMASH TV pravil "libí se mi to, čím dál, tím víc", v čemž mu zcela dávám za pravdu. Námět je sice zcela "ohraný", avšak způsob provedení je velice zajímavý a hra, ačkoliv je v ní množství rychle se pohybujících objektů, hýří mnoha barvami, aniž by docházelo k viditelným atributovým problémům, tak typickým pro špatně použití barev ve Spectru. Přemyšlite, kdo by to tak asi mohl programovat? Ale, ale, vy netušíte? PROBE přece! DAVID PERRY a NICK BRUTY jsou v tomto čísle FIFA již podruhé v centru vaši pozornosti, když poprvé to dnes bylo u hry EXTREME. Oproti ní si však se SMASH TV rozhodně pohrajete nesrovnatelně déle.

CO JE CÍLEM SMASH TV?

Tato hra je jakási futuristická televizní bojová šou (něco na způsob Running Mana), kde se pro pobavení rozmazeného televizního diváka utkávají zájemci v boji na život a na smrt s nepředstavitelnou plejádou nejšlechtějších a nejpodivnějších nepřátel, jaké si jen dovedete (a spíš nedovedete) vymyslet. Je to typická, rychlá střílečka, vyžadující velmi rychlé

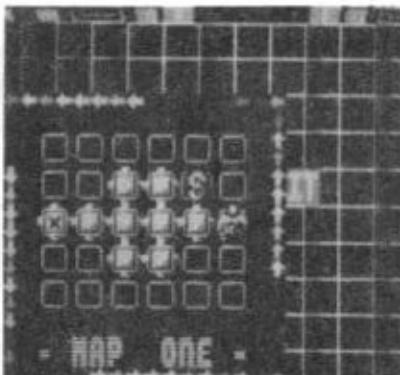
reakce, rychlé přesuny a změny pozice vašeho bojovníka, jakož i rychlé rozhodování, zda se oplatí sebrat prémiový předmět na druhé straně arény. Boje se totiž odehrávají v mnoha obdélníkových arénách. Některé z nich mají východy do několika směrů a celek je pospojován do určitého "mnoha arénového" labyrintu. Po úspěšné likvidaci protivníků v některých arénách máte pak dispozici 1 až 3 východy do dalších arén a můžete si tak zvolit trasu k cíli podle své volby. Jak jsou arény propojeny navzájem mezi sebou se dozvítě vždy po prvném vstupu do boje kdy se vám po tisku FIRE ukáže MAPA. První level má například 11 arén a v té poslední vás čeká již tradiční konec všech stříleček - koncový supertěžký nepřítel - MUTOID MAN. Zvolíte-li si ale vhodně trasu, stačí k němu projít jen 8 arén. Druhý level je už podstatně rozsáhlejší a obsahuje celkem 18 arén!

A VAŠI NEPŘATELÉ?

Je jich tolik, že je nespočítáte. Jsou velmi rychlí, nečekají a taky po vás stále páli. Jsou velmi rozmanití. Např. první se do arény na vás vyřítí jakýsi obrovský zelenožlutý mnohačlánkový had, kterého je vhodno postupně rozestřílet svým kanónem "na cucky". Hada vystřídají ne definovatelné malé, leč nebezpečné červené koule, které je nutno velmi rychle rozestřílet. Hned nato se na vás vyřítí chlapci s baseballovými pálkami v rukách... Tím zhruba končí aréna 1. V té druhé vás přivítá

sympatický "Mr. Shrapnell" - tlustý to chlapík, pochodusující si klidně po aréně, aby pak v nečekaném okamžiku parádně explodoval a dodržel tak tradici svého jména. Samozřejmě, že zásah střepinami má pro vaši osobu neblahé následky. Přežijete-li to, začne proti vám vylézat ze všech koutů jakási slizká, vlnící se odporná havěť (fujtajbl...) a přímo si říká o rychlou likvidaci... Jen se jí zbavíte a už se na vás bleskově vyříti houf kultovních fialovožlutočerných kosmických UFO - lodí, mimochodem velmi doterných. Druhou arénu ukončí opět houf malých červených koulí a pak se objeví u jednoho z východů spásný blikající text EXIT sdělující vám, že můžete postoupit do 3 arény. Uff... No a hned začátek 3 arény vám zpěříjemní vjezd několika tanků (!) do arény. Nápis TANK TROUBLE (trable s tankem) nevěští nic dobrého... Jako by střílející tanky nestačily, vřítí se mezi ně již známý mnohačlánkový had a vy asi nebudete vědět, co dřív. Zvládnete-li to, příští se vás dorazit opět chlapci s holemi a po nich jiný druh Ufounů, tentokrát v zelenomodrých talířích, které jsou opravdu velmi, velmi nepříjemné... Zvládnete-li je,





objeví se 2 blikající nápisů EXIT a vy máte prvnou možnost postupu do 2 různých dveří a dvou arén - co si vyberete, to budete mít! Vstoupíte-li do těch dolních a uvidíte-li velký text TOTAL CARNAGE (totální krvavá řež) asi vás silně zamraží v zádech a tušíte něco moc zlého... Vyvalí se několik Mr. Shrapnellů a slizké žízaly, nebo co... No a když se k tomu všemu přidí houf zelených UFO-talířů, bude už zřejmě po vás (jako po mně), takže co je dál, to si ráčte zjistit sami! Tak mám takové tušení, že tohle se bez správně umístěného POKE bude asi dosti dlouho hrát... A to jsme vlastně na samém začátku! Tak co, už tušíte, co je to SMASH TV??

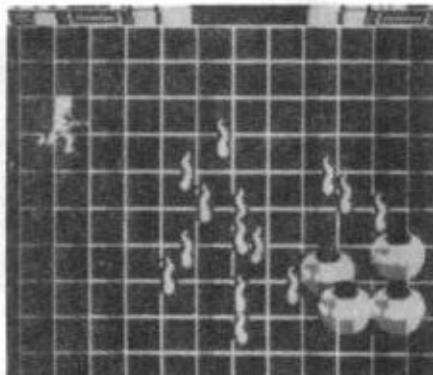
TĚZKÝ BOJ POKRAČUJE...

Nedalo mi to a zkusil jsem horní arénu a opravdu je to ta právná cesta. Po hriddinném boji jsem postoupil opět do další - již 6 arény. Ovšem velký text WATCH OUT opět nevěští nic dobrého. A taky že jo! Vyvalila se na mě kupa nových kosmických lodí-vetřelců, usilovně pálcících ze svých laserů. Pak přiletělo ještě něco kulatého a když i to bylo málo, přiběhla na pomoc tlupa maníků s holemi. Po šíleném boji jsem to s nalomeným joystickem přejezen zvládly a tak podávám hiášení o tom, co vás čeká v 7 aréně. HURÁ!!! Konečně odměna za statečný boj! BONUS PRIZES! Celá aréna plná prémiových balíků a peněz! Ti zatracení kluci probácti vědě, jak člověka občas potěší! Sice se pak na mě opět vyřítil dav odporných a již dobře známých padouchů, ty jsem však již hravě vyřídil... a hrdě vstoupil s jedním životem do 8 arény (směrem dolů) - copak tam bude? Prví mě dav rejících kulatých "věcí" a 3 pochodující Mr. Shrapnelové. Již poučen možnými následky jsem vše zvládla a s tlukoucím srdcem vstoupil do 9 arény... Panebože! MUTOID MAN - Finálový soupeř! Žeby se mi to nakonec povedlo? MUTOID MAN je gigantická bio-mechanická obluda, člověk stroj, jezdící po celé aréně a chránící na vás správy střel. Zničit ho, to bude asi nadlidský úkol, nepomáhá běžná palba, ani mnohasměrový kanón, ani exploze bomby, kruci potoro, co na tebe platí?

No a to je, zdá se, ta správná chvíle k přerušení mých beztak již dlouhých popisů boje. Doufám, že vás to zaujalo natolik, že si způsob likvidace MUTOID MANA rádi ověříte v praxi sami, ne?

A CO ZBRANĚ, PRÉMIE, ODMĚNY?

V této hře může (a musí) hráč nejen hbitě pobíhat a pálit do osmi možných směrů, ale musí ještě stačit sbírat prémiové předměty, které zde po zlikvidovaných protivnících zůstanou. Jejich opravdu dost



a velmi často je ani v tom chvatu nebude stačit sebrat. Neučiníte-li to hned, přemíre explodují a nenávratně mizí. A co lze takhle najít? Jenak jsou to různé prémie, jako krásně provedené a zabalené krabice, svazky bankovek, cihličky zlata aj. Pak jsou tu různá vylepšení vašeho kanonu - lze najít ikonu (obrázek s kresbou) pro raketomet, pro mnohasměrový kanón (chrli spršku střel do mnoha směrů), bombu, která po sebrání zničí komplet všechno na obrazovce. No a pak je to třeba ikona ochranného štítu, ikona (je na ní hvězdice), dávající vám účinnou kruhovou obranu, ikona se srdcem vám přidá 1 život navíc. Nutno ovšem připomenout, že většina přijemných věcí, které lze takto získat, trvá

jen omezený čas a budete se muset poohlédnout zase po něčem jiném. Sbírat je ovšem musíte stále, protože bez těchto vylepšení se SMASH TV nedá hrát!

PÁR SLOV NA ZÁVĚR

Jistě jste po přečtení mého dramatického líčení 1 levelu zjistili, že SMASH TV je opět po dlouhé době střílečka tak dobrá a originální, jako kdysi R-TYPE. Není to sice kosmická střílečka, jako R-TYPE, avšak stejně zajímavá, těžká, barevná a originální. Ne náhodou z ní zrovna tak byly naděleny i redaktori časopisů YOUR SINCLAIR I SINCLAIR USER. Hra je nejen velmi zajímavá, ale i kvalitně provedená. Velká hrací plocha, množství barev, kvalitní animace objektů i velmi rychlý a plynulý pohyb, to vše z ní dělá kandidáta na nejvyšší ohodnocení v kategorii "stříleček". Doporučuj proto SMASH TV každému, kdo má rád rychlé, "divoké" střílečky, napínavé situace, změnu a "nejistotu", co bude dál... Není to hra pro začátečníky, ani pro ty, kteří i ty nejlehčí věci nezvládnou bez pěti POKE do programu. Doporučuj každému překonat v sobě pocit, "že se to bez POKE nedá hrát" a vytrvat co nejdéle. Pak časem nejenže projdete celý 1 level, ale i ty další!



EXTREME

DIGITAL INTEGRATION / PROBE 1991

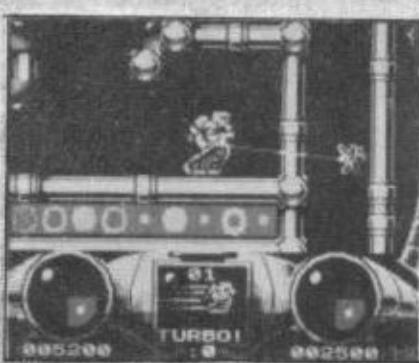
Našim čtenářům již dobře známá programátorská skupina PROBE, ve složení NICK BRUTY a DAVID PERRY, vyrábila v 1991 roce pro firmu DIGITAL INTEGRATION opět jeden z programů, který by měl shlednout a zahrát si každý majitel SPECTRA a DIDAKTIKU. PROBE jsou tradičně známí programy, které vynikají výborným grafickým zrcadlováním. Viděli jsme jich už mnoho - TRANTOR, SAVAGE 1,2,3, DAN DARE 3, TURRICAN, TIN TIN ON THE MOON, T.M.H. TURTLES, GOLDEN AXE, TURTLES 2 a další. Málokdo ví, že David Perry dělal kdysi pro firmu MICRO GEN hru HERBERTS DUMMY RUN (již tehdy výborná grafika) a Nick pracoval i na několika konverzích pro firmu OCEAN.

Hra EXTREME opět potvrdila jejich jedinečné schopnosti "vydolovat" ze Spectra grafiku, jaké mu snad ani nepatří. Je to sice většinou (jako i zde) na úkor délky a složitosti hry, avšak pohled je to skvělý a nezapomenutelný.

STRUČNÝ DĚJ HRY

O co ve hře EXTREME jde? Není to nio objeveného - kosmická loď PIONEER havarovala. Přepadly jí totiž cizí, nepřátelské formy života a začaly zde žádat tak, že hrozí totální ztráta lodi a zřejmě i celé planety. Větřelci umístili do palivové nádrže miny a

v lodi další nálože, jejichž odpálení řídí ukrytý počítač... Co teď? Ze váhate, přeče teď nastoupíte vy se svým bojem zoceleným joystickem, abyste vše rychle uvedli do náležitého pořádku a nedobré "vesmírnany" vykázali zpět do jejich Galaxie XYZ 007... Hra má 3 fáze a před každou z nich vám text poradí, co činit, aby vše dobře dopadlo. Poněvadž angličtina většiny z vás asi pokulhává za jazykem mateřským, poradím vám, jak





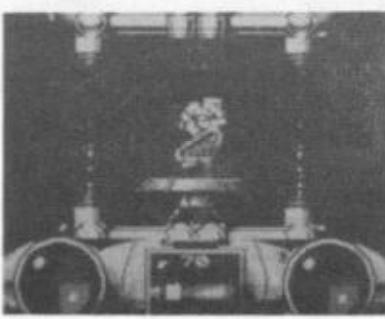
na to!

1. ČÁST HRY - LABYRINT

Tohle je asi nejrozsáhlejší a nejhezčí část hry. Objevíte se pod energetickým záříčem, který vám doplní energii a náplň plamenometu na maximální míru a můžete vyrazit do boje. Sedíte na podivuhodném pásovém vozítku a na zádech skafandru máte raketový motor, který vás i s vozítkem snadno vynesou nahoru. Stačením ENTER se dozvíté, že kromě 99 jednotek do plamenometu (TORCH) máte možnost čtyř použití ochranného štítu (SHIELD). Toto vše se totiž ukazuje v okénku pod akční obrazovkou. Zbraň máte tedy opravdu skvělou - stisk FIRE způsobí ohnivý plamen přes půl obrazovky a zasažení tvoreckové (čertví, co to je), padají s plstním na zem... Labyrint lodi, kde převládají různé plošiny a roury, vás po chvíli zavede (vlevo, nebo vpravo?) do míst, kde u stropu litá parádní UFO. Taží je to, jak se patří, nemá vás ale rád, takže na vás co chvíli sypne nebezpečné kuličky. Pokud se za tohle odmítnete Ufounovi soustředěnou palbou z vašeho plamenometu, ze zoutfaští na vás opět něco shodí... Podivně kolečko s vrtulkou se po zachycení ukáže dobrou věc, neboť je to dodatečná funkce TURBO, o čemž vás přesvědčí kontrolní stisk ENTER. Pro jistotu si jich opatříme ještě pár...

Co ale dál? Budete-li se jestě stačit rozhlédnout, najdete i něco, co vypadá jako tlačítkový vypínač. A je to on! Střelite do něj a zjištěte, co se stalo! Ve spodní části komory se otevřela dvířka, dosud uzamčená. Při pohledu na nebezpečně bublající hmotu, která tam je, však asi moc klidně nebudeš... Počkáte-li ale chvíli, objeví se putující bublina (čtvrtcová!) a v ní se dá opatrně cestovat dálé, pokud se nenamočíte do bublající hmoty. Nakonec docestujete do komory, kde je uložen náhradní energetický LITHO-ACID krystal. Musíte ho dostat ven z oklikiděného krytu (jak?), sebrat novou zbraň (SMART BOMB - něčí vše) a vydat se zpět s krytem.

Není to lečíky krystal, cestuje sám, spojen s vámi řídicím vlákном, pokud ho ovšem stále máte na dohled. Jinak se zastaví. Sledujte neustále krystal na jeho pouti. Časem se dostanete do míst, kde vám střídavě se zavírající dvířka znemožní další pohyb. Ně a ne se přes ně dostat. Co uděláte? Co máte sebou? ... Tak už jste to projeli? Sledujte krystal i na zbytku jeho cesty, až doputuje do nového pouzdra a zapojí energetický obvod. A vy? Hledejte místo, odkud se teleportujete do 2. části!



ELITE

FIREBIRD / TORUS 1985

Hra ELITE je jednou z těch, které patří mezi "zlatý fond" počítačových her. Jejím prostřednictvím se stáváte "kosmickým obchodníkem" ze vzdálené budoucnosti. Hra velmi dobře spojuje jak prvky strategické, tak akční a navíc zaujala svou neobvyklou 3 rozměrnou vektorovou grafikou kosmických objektů. Zkrátka po svém vzniku ve verzí pro počítače BBC COMPUTER a ACORN ELECTRON se stala velice oblíbenou. V 1986 začal prodej verzí pro COMMODORE 64 a SPECTRUM a pak snad na všechny možné počítače, včetně IBM PC a jeho verzí. Jelikož od doby jejího vzniku již uplynulo pár pěkných let a noví majitelé DIDAKTIKU ji neznají, připomeneji si ji podrobněji.

Následující popis sleduje volně obsah originálního manuálu hry, který byl napsán formou "příručky" na obchodní kosmickou lod COBRA, kterou jste si koupili v "PRIORU budoucnosti" a nyní otevříte tlustý "návod k její obsluze". Můžete se tedy ponořit do daleké budoucnosti a představit si, jaké to bude v roce 3000 a něco...

(1) ÚVOD - KUPUJEME LOĎ COBRA Mk III

Vítáme vás na palubě obchodní a bojové vesmírné lodi COBRA Mk III. Lod vám dodala firma Falcon de Lacy Spaceways podle dohody s Galaktickým Sdružením Světů, podle jehož předpisů jste právě složil zkoušky mezihvězdného pilota. Tato příručka, dodávaná s lodí, je určena k tomu, abyste se seznámili se všemi aspekty vesmírného letu, boje a obchodování. Doufáme, že vám bude užitečná.

COBRA Mk III je nejlepší středně velká bojová a obchodní lod o střední kapacitě a je ideální lodí pro začínající obchodníky, zamýšlející zvyšovat svůj majetek, nebo bojovníky, kteří stále potřebují financovat svou novou výzbroj a nebojovou výbavu. Lod má velmi dobrou manévrovatelnost, dobrý faktor C při transitu Hyperprostorem, může nést dostatek paliva Gulium H pro let 7.5 světelných let bez přestávky a má úplný spojovací systém AUTO TRADING LINK, používaný na vesmírných stanicích. Je dále chráněna 2 Ziemanovými odraznými štíty, napájenými 2 energobankami a má mocný rychlopalný pulsní laser, namontovaný na přední části trupu. COBRA Mk III má výstupy pro montáž dalších Ingramových rychlopalných pulsních laserů, systém navádění střel Lance a Ferman a zařízení ke zvětšení nákladového prostoru. Zařízení boje je jednoduché, velitelský můstek je vybaven 2 komunikačními systémy a dalším zařízením, zajišťujícím nejvyšší

komfort při obchodní i bojové činnosti.

Pilotní licence se vydávají na planetě LAVE a je tedy pravděpodobné, že jste nyní zakotven na CORIOLISOVÉ stanici, na orbitální dráze kolem tohoto světa. LAVE je bohatá zemědělská planeta a je to přiměřeně bezpečný svět pro zahájení vašich obchodních snah. GALCOP a řády LAVY dovolují přistání a odlety na všechny zdejší vesmírné stanicích a je radno, abyste těchto zařízení využíval.

(1.1) VNITŘEK LODI COBRA MK III

COBRA je v podstatě jednomístná obchodní loď, ale je zkonstruována tak, že unese i druhou osobu. Samotná loď se skládá z 5 hlavních prostorů:

Nákladní prostor - zaujímá střední část lodě. Kapacita neupravené COBRY je 20 jednotunových kontejnerů. Tento nákladový prostor lze později i rozšířit, což neovlivňuje manévrovatelnost lodě. Tunové kontejnery se upevňují magneticky. Střed prostoru pak zaujímají 2 automatické záchranné čluny.

Velitelský můstek - obsahuje sedadla pro pilota i pro druhého pilota, lékařské a stimulační středisko, vstup do záchranného člunu (ESCAPE POD), průlez do obytné části, přípravky pro připojení automatického systému AUTO DOCK, skříňku s ručními zbraněmi a speciálními obleky. Hlavní stěna je zaplněna obrazovkou, astronavigační konzolou a monitory hlavního systému.

Sektor pohunu - obsahuje směrové motory, vesmírné "světlorychlé" motory Kruger a hnací jednotky Irrikon ThruSpace. Jsou zde i pouzdra zadního laseru, modul ECM, generátory Ziemanova štítu, energetické banky a kondensátory paliva (Quiria). Prostor má vstupy zvenčí i zevnitř lodě a panuje zde vysoká úroveň radiace!

Obytná a hygienická část - je pod hlavním můstkem a vstupuje se do ní sestupným průlezem. Dvě lůžka, zařízení k přípravě stravy, odstraňovač odpadků, oddechové rohože SYNPLEASURE a videozařízení.

Sektor zařízení - prochází celou lodí a obsahuje všechny energetické banky pro lasery a sila pro střely. Je zde i komunikační středisko, záchranná gondola, podpůrné systémy a kryogenické nádrže.

(2) VAŠE BOJOVÉ ZAŘAŽENÍ (RATING)

Dosažení titulu elitního bojovníka (ELITE - z toho pramení i název hry), vyžaduje velkou zkušenosť a trpělivost, protože dříve, než lze nakoupit dostupné mocnější zbraně a výbavu pro COBRU, je nezbytné dosáhnout obchodních úspěchů. Tepřve pak lze zakoupit třeba svazkový laser, více



ELITE

FIREBIRD \ TOURS 1985



střel, energetické bomby, přistávací a spojovací počítač, galaktický pohon a další věci.

Když plujete vesmírem mezi hvězdami a obchodujete, budete mít svoje bojové zařazení. Začnete jako HARMLESS - neškodný. Přežijete-li svou první šarvátku, můžete být klasifikován jako MOSTLY HARMLESS - většinou neškodný. Při pozvolném vzestupu ve stupni zařazení, odrázející vaše schopnosti pro boj, se budete muset utkat s mnoha různými loděmi z různých světů. Budete klasifikován jako POOR - slabý, pak AVERAGE - průměrný, ABOVE AVERAGE - nadprůměrný, pak COMPETENT - schopný, DANGEROUS - nebezpečný, DEADLY - smrtící a nakonec se někteří stanou ELITE, čili elitními bojovníky.

Vaše bojová vítězství se zaznamenávají a vysílají systémem TS ComDirect do nejbližšího Federálního Soudního Střediska Galaktického Sdružení (GALCOP FEDERAL LAW CENTRE). Přímo úměrně tomu se zvyšuje vaše zařazení.

Vede svou COBRA Mk III moudře a pečlivě a pamatuje: jiní piloti se mohou pokoušet zvýšit své vlastní bojové zařazení napadáním navinných obchodníků, nebo policejních lodí typu VIPER (lodí policejních sil GALCOPU). Jestliže si zvolíte stejnou taktiku, nebo se dáte na cestu rychlého zbohatnutí obchodem s ilegálním zbožím, pak sice může vaše bojové hodnocení růst, ale váš zákonný status "čistý" - "provinilec" - "uprchlík" z vás udělá veřejného nepřítele číslo jedna v očích Federální Kriminální Ústředny (Federation Crime Monitoring Authority) a nebudeste ponechán na pokoj! Zpráva o statusu pilota se vyvolá stiskem tlačítka L palubního počítače.

(2.1) ZPRÁVA, POPISUJÍCÍ STATUS PILOTA

COMMANDER: (velitel) - JAMESON
PRESENT SYSTEM: (nynější systém) - LAVE
HYPERSPACE SYSTEM: (hyperprostorový systém) - LAVE FUEL: (palivo na) - 3.5 LIGHT YEARS (3.5 světelných let)
CASH: (peněžní hotovost) - 100 CR
LEGAL STATUS: (zákonní status) - CLEAN (čistý/bez závad)
RATING: (zařazení) - HARMLESS (neškodný)
EQUIPMENT: (vybavení) - FRONT PULSE LASER (čelní pulsní laser)

NYNĚJŠÍ PLANETÁRNÍ SYSTÉM - týká se planetárního systému, ve kterém je právě teď vaše COBRA Mk III

HYPERPROSTOROVÝ SYSTÉM - je systém, na nějž je vázán Hyperprostor

ZÁKONNÝ STATUS - referuje o vašem Galaktickém policejním rejstříku. Je-li čistý (CLEAN), není proč se trápit. Ovšem jako provinilec (OFFENDER), nebo, což je ještě horší, jako uprchlík (FUGITIVE), budete pravděpodobně brzy napaden policejní lodí.

ZAŘAZENÍ - je nestranné hodnocení vaší dosavadní bojové výkonnosti.

VYBAVENÍ LODI - týká se dodatečného vybavení lodi, které lze zakoupit za vydělané peníze. Můžete být například: Velký nákladový prostor, Systém ECM, Galaktický Hyperpohon, Zadní paprskový laser, Palivové čerpadlo, Energetická bomba, Vojenský čelní laser, Levý důlní laser aj.

(3) NAVIGACE A LET

Galaktické sdružení je jedno a je složeno z několika planetárních federací. Udržuje obchodní a diplomatické styky s více než 2000 planetami, rozmístěnými v 8 galaxiích. Politický profil dané planety je důležitá letová úvaha, jelikož mnohé světy jsou ve stavu anarchie a není bezpečné je navštívit se slabě vyzbrojenými loděmi. Důležitý je také ekonomický profil planety.

Kromě toho lze cestou nalézt ještě jednu zajímavou zbraň - JOJO, jehož funkce vám opravdu jojo připomene...

2. ČÁST - V NÁDRŽI

Druhá část již není tak atraktivní, ale ani ne snadná. Vyfusoval jste odolný a slušivý skafandr a plavidlo s vrtulkou. Ptáte se asi, proč - vrtulec totiž rozmístil do nádrže s palivem velké miny a zablokoval cestu dálé. Kromě toho se v nádrži pohybují žravé ryby (to snad ne?). Vašim úkolem je projet celou nádrž, nenarazit do min, ale zato najít v nádrži klíč, kterým se dá otevřít uzavíratelný poklop nádrže. Přitom nesmíte přijít moc do konfliktu s rybami, ani minami, neboť to by byl vás konec. Musíte to však zvládnout, protože přes nádrž vede jediná cesta k počítači, který spouští časované nálože na kosmické lodě. Kdo tohle vymyslel...

3. ČÁST - POČÍTAČ

Poslední část je rovněž dost krátká, zato se opět projedete na parádním dopravním prostředku! Říďte obřího robota na kráčivých nohách, který drží nějaký superlaser a neochvějně kráčí vpřed. Pohybujte se opravdu majestáticky a velmi věrně. Neodbytnou havěť, která na vás útočí, správně paprsky laseru a postupujete vpřed, až vás zastaví mohutné obrněné vozidlo. Co s ním, aši tušíte - rozprášit na atomy (pokud vám ovšem zbylo něco z 25 nábojů do laseru). Po zničení vozidla vás čeká už jen samotný počítač, ale s tím si jistě už poradíte...

ZÁVĚREČNÉ ZHODNOCENÍ

EXTREME je mistrovským kouskem mnohobarevné grafiky i animace, ale jen průměrným po stránce herní a obsahové. Co se dá dělat, taková supergrafika sežere mnoho paměti a na další kousky a složitější obsah už místa nezbýlo. Kromě toho programátoři (z nedostatku času?) použili osvědčené prvky ze svých minulých her - tu něco hudby z TRANTORU, tu něco ze SAVAGE (okraje obrazovky) a některé grafické prvky z DAN DARE 3. Celkem však, hlavně 1. část, působí ohromně. Za grafiku by zasloužili 10, bohužel celkově je hodnota hry snížena její malou délkou, zvláště v 2. a 3. části. Přesto ale, díky hromadám palujících a protivníků nepřátel, není EXTREME zrovna snadná na projití bez dodatečných životů. Zkuste si ji a uvidíte sami...

- Petr -





jak bude dále probráno v kapitole o obchodu.

Strategie navigace samozřejmě závisí na vašich vlastních cílech. Myslete-li si, že máte to, co je zapotřebí k dosažení elitního hodnocení, musíte hledat svou cestu galaxiem s přečtem a velkou přesností. Budete chtít vybavit lod' dokonale a tak brzy, jak je to jen možné. Proto budete studovat obchodní část příručky, abyste si mohli zvolit zajímavou obchodní trasu a mohli si dovolit výzbroj, kterou požadujete. Budete se muset rozhodnout, jak nebezpečný život chcete vést. Obecně - čím větší riziko na sebe vezmete (cesty na nebezpečné planety, obchod zakázaným zbožím), tím rychleji můžete vybavit svou lod', ale sám také můžete být rychleji zabit! Zjistíte, že život v 8 galaxiích není snadný. Ačkoliv se může zdát, že bezhlavé zabíjení a pirátství je snadná volba (nespravedlnost zvyšuje vaše zařazení), jak poroste vaše dovednost a zkušenosť, brzy poznáte, že pirátství je kariéra s krátkým životem! V této souvislosti je úspěch spojením talentu nejen bojového, ale i správného rozhodování a rozvahy. V našem "minivesmíru" existuje 8 galaxií a přes 250 uznaných planet v každé z galaxií. Je zde jen málo věcí spolehlivě předvídatelných a proto se vám nabízejí nekonečné příležitosti k dobrodružství.

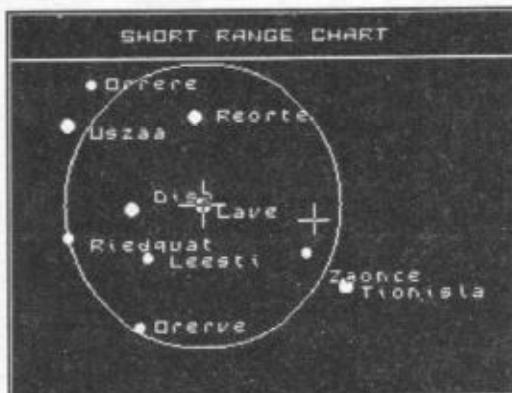
(3.1) GALAKTICKÁ MAPA (GALACTIC CHART)

Tato mapa ukazuje všechny světy jedné galaxie a vyznačuje křížkem vaši hvězdnou polohu. Kružnice vyznačuje

dolet COBRY, závislý na množství paliva. Mapa se vyvolá stiskem tlačítka I palubního počítače. Hvězdný kurzor, pohybující se po obrazovce lze využít k získání informací o vyhledaném světě pro zjištění příznivých obchodních míst. K pohybu kurzoru použijte joystick, nebo tlačítka S, X, N a M. Po nastavení kurzoru (křížku) na vybranou hvězdu (tečku) stiskte P a dozvěděte se její data (viz část 3.4), stisk D vám udá jméno a vzdálenost planety, stisk B vrací kurzor a stisk R vám umožní vyhledat planetu podle zadaného jména (PLANET NAME?). Nenajde-li takovou, vypíše se PLANET NOT FOUND.

(3.2) MÍSTNÍ NAVIGAČNÍ MAPA (SHORT RANGE MAP)

Vyvolá se stiskem tlačítka O a je podrobnou mapou všech planet v bezprostředním okolí světa, v němž kotvíte. Jelikož lod' COBRA Mk III má nejvyšší dosah



jedním letem 7 světelých let, je třeba si cílový svět vybrat s rozvahou. Nastavte kurzor na různé okolní planety a stiskem P se dozvěděte jejich podrobné data. Pozor na nebezpečné, nebo obchodní nepříznivé světy. Pokud se křížek dostal mimo obrazovku, stiskem B (back) si ho vrátíte zpět. Stiskem tlačítka D (distance) se dozvěděte, jak daleko od vás je tato planeta, stisk R vyhledá planetu podle jména a stisk I vás vrátí ke Galaktické mapě.

(3.3) ÚDAJE O SVĚTECH

Úřad Orbitálních Drah nebene zodpovědnost za přesnost informací zde zaznamenaných, obchodník však zde může získat dostatečný přehled o možnostech obchodu se světem, jehož údaje jsou zde zobrazeny. Jsou to informace o vzdálenosti, hlavním druhu života a stupni zemědělského, nebo průmyslového rozvoje s uvedením průmyslové a technologické úrovně v hodnotách stupnice 1 až 12. Typ vlády, sahající od spoikového státu po anarchii, je silným indikátorem nebezpečnosti obchodu s daným systémem. Všechny tyto údaje obdržíte po stisku P na palubním počítači. Ať už si zvolíte hromadné zabíjení v honbě za kořistí, nebo méně nebezpečný kurs tradičního obchodníka (a bojovníka v sebeobraně), politická a ekonomická

DIZZY THREE AND A HALF

Protože v minulém čísle již nezbýlo místo pro tuto hru, zmíním se o hře DIZZY 3.5 teď. Byla vánoční prémia pro čtenáře časopisu CRASH. Hra je vlastně úvodem ke hře DIZZY 4 - MAGICLAND DIZZY. Popis řešení mi donesl můj kolega Rostislav Olchava a zde vám ho s malými úpravami předkládám...

Vánoční 6-ti obrazovková verze spíše nadchne novopečené majitele Didaktiků, než staré otrkané hráče. DIZZY 3.5 zaujme hlavně svou jednoduchostí - přiznám se, že jsem zatím žádného DIZZY nedohrál do konce (ani s POKE), ale tuto vánoční hru na druhý pokus! Nejdřív jsem zkoušel co se stane, když udělám to, či ono a pak postupoval dál. Shodil jsem DIZZYHO do vody - poplavě, nebo ne? K mému zklamání se utopil, ale být tam já... Takže začínáme -

podle takového návodu byste postavili určitě i motorku...

DIZZY se objeví v lese. Po schodech vyskáče až k domku ve větvích a tam u něj něco leží. Je to startovací páka (STARTING HANDLE). Sebere páku a vrátí se na schodiště. S údivem hledí na DANNYHO, jak se vznáší pod schodištěm ve vzduchu a volá: POMOC! To jsem já, Danny! Poté se mezi nimi rozvine tento hovor - DIZZY: Co tu děláš? DANNY: Ale, obul jsem si tyhle sandálové botky! A ony mě vynesly nahoru! Po chvíli se DIZZY opět ptá: Danny, kde jsou všechni? DANNY: Zlý čaroděj Zaks se vrátil! Všechny unesl do svého Magického království! DIZZY: A kruci! Musíme najít nějaký způsob, abych se tam dostal a všechny je osvobodil! DANNY: Dizzy, proč nezačneš tím, že mě stáhneš dolů? Pomoci!.. Vratíte se s Dizzym na

plošinu k domku a skočte vlevo dolů. Po dopadu na skálu najdete dlouhé lano (LONG ROPE). Pak vede DIZZYHO upravo k vodě, do míst, kde se nahoře vznáší DANNY. Nelezte do vody! Nyní použijte dlouhé lano (stisk FIRE) a text vám oznamí: Hodil jsi lano a stálí Dannyho dolů. DANNY: Dík, Dizzy, věm si ty botky! DIZZY: Jsou bezpečné? DANNY: Jasné! Jsi o moc těžší, než já! Danny vám tedy za snahu daruje své botky, které jistě nesezenete ani v ostravském Prioru. Obuňte Dizzymu létatí botky (SOME SKYBOOTS) a zpátky hurá nastromyl. Musíte přece zjistit, co je za vodou a litací botky se k tomu náramně hodí... Skočte... A Dizzy se díky botkám zastaví na mráčku u pobřeží. Pomalu klešá, proto honem na běh! A co to vidíme na pobřežní skále? Zase lano, jenže krátké (SHORT ROPE). Ale co s ním? Sebrali Čtyři věci alespoň nesete, nejsou žádný Arnold, takže odočíme botky. Rozhlédneme se kolem - stojí tu záhadný stroj, který dělá DIZZY nestačil dokončit (GRAND DIZZYS MACHINE) a opadá jakýsi stojan s stříškou divotvorných tvarů. Bystrým okem znáte všech her to odhadnete na teleport a



struktura planet může ovlivnit vaši trasu, kterou si v Galaxii zvolíte.

(3.4) PŘÍKLAD ÚDAJŮ O PLANETĚ

Planeta DISCO

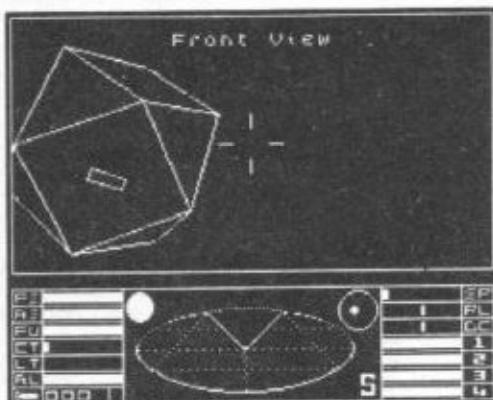
DISTANCE (vzdálenost) - 3.6 světelných let ECONOMY (ekonomika) - průměrná zemědělská GOVERNMENT (vláda) - DEMOCRACY (demokracie) TECHN. LEVEL (technologická úroveň) - 8 POPULATION (počet obyvatel) - 4.1 BILLION (4.1 miliardy) (Kočky s černou kožešinou) GROSS PRODUCTIVITY (hrubá produkce) - 13120 MIL. CR AVERAGE RADIUS (poloměr planety) - 6155 km

Tato planeta je příznivá pro své tradiční pěstování kukuřice, ale často postihována vysokou sluneční aktivitou.

(3.5) PŘEHLED TLAČÍTEK

NAVIGAČNÍHO SYSTÉMU

I - celková mapa Galaxie O - místní



mapa okolí D - vzdálenost k planetě R - vyhledání planety podle jména B - vracení kurzoru do středu P - podrobné údaje o planetě S, X - pohyb malého kurzoru nahoru a dolů N, M - pohyb malého kurzoru vlevo a vpravo Kružnice označuje max. dolet COBRY - 7 světelných let

(4) CORIOLISOVA VESMÍRNÁ STANICE

Každý svět, registrovaný v Galaktickém sdružení, má na oběžných dráhách v různých výškách několik Coriolisových vesmírných stanic. Tyto stanice jsou neutrálním územím, kontrolovaným Galaktickým Sdružením GALCOP a planetární vládou. V pokročilejších systémech nahrazuje Coriolisova stanice dvanáctistěnná konstrukce DODO (dodekahedron). Dosavadní Coriolisova stanice se otáčejí kolem jedné osy, kolmé k povrchu planety. Jedna strana stanice je vždy otočena k planetě a na ní je umístěn vstupní přistupový tunel!

První Coriolisova stanice byla uvedena na oběžnou dráhu okolo planety LAVE v roce 2752. Tyto stanice mají mohutný obranný štít (proti pirátům a nevhodnému přistávání) a velkou flotilu stíhačů typu VIPER, jakož i flotilu několika větších lodí. Uvnitř stanice je volný prostor a na vnitřním povrchu jsou kotvíci místa, tankovací zařízení a rovněž města, nemocnice, zemědělské pozemky i rekreační střediska. Každá stanice má průměr 1 standartní kilometr a může v ní kotvit až několik set lodí. Stanice užívá i velkou kolonii humanoidů. Coriolisovy stanice jsou tranzitní nákladní střediska

pro meziplanetární plavidla. Zajistí už oddech a ubytování pro piloty, kteří nechtějí sestoupit na planetu.

(4.1) START Z VESMÍRNÉ STANICE

Při přípravě na odlet obdržíte doporučení k přijetí 10 sekundového umělého spánku, aby se předešlo nepříjemným pocitům při přeletu z kotviště k výstupu ze stanice. Na o b r a z o v c e palubního počítače



s e
o b j e v í
přerušované
kružnice, označující
průlet ochranným polem
okolo vstupního otvoru
stanice. Startovací sekvence se
spouští stiskem tlačítka 1 a je
dopravznaena hlukem motorů. Vylette a
po chvíli zastavte lod - viz (5).

Všimněte si nyní malého čtverečku, pohybujícího se uvnitř kružnice (vede velké elipsy radaru ve středu ovládacího panelu). Pod kružnicí může být i velké písmeno S. Tato kružnice je váš kompas a čtvereček je ukazatelem polohy vesmírné stanice. Je-li zde čtvereček, je stanice za vám, změní-li se na bílé kolečko a bude ve středu kružnice, pak je stanice před vám a měli byste ji vidět před sebou. Zkuste pohybem odsunout stanici z obrazovky a pak ji opět najít pomocí kompasu! Musíte si

mašinu na stroj času, nebo tak něco. Rychle startovací pákul! Spustí se stroj? TEXT: Kola stroje nejsou propojena, proto nefunguje! A co ted? Ale, ale, máme přece dva lana! Rychle je svažtel Odstupte s Dizzym na bok a provedte to. Objeví se text: Obratně jsi svázal obě lana dohromady! Dizzy tedy má svázané lano (KNOTTED ROPE). Použití už je jasné - u stroje použijte svázané lano, které se omotá okolo obou kol a mašina čeká už jen na spuštění. Použijte znovu startovací pákul! Dizzy čeká, co se stane... TEXT: Stroj zakašlá, ale nechce naskočit! No to je nadělení, co ted?? Jako zkušený motorizovaný občan vělim: Opakuj znovu! Dizzy trne a ještě dvakrát točí kilkou, teprve pak stoj naskočí a s velkým třesením a poskakováním se dá do chodul! Sláva, tak to vyšlo... I teleport nám nějak ožil a pohybuje se v něm jakýsi paprsek! Dizzy již neváhá a hbitě vskočí pod stříšku teleportu...

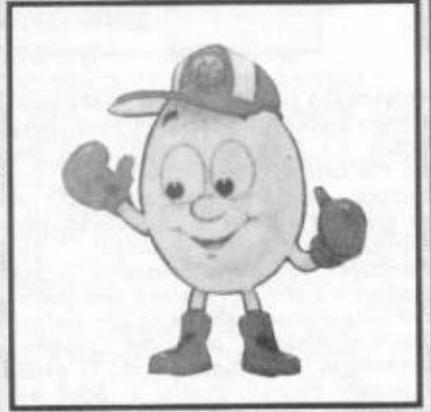
A je to! Dizzy se ocitá před kamennými sloupy v MAGICLANDU! Nápis říká: Výborně, dokázal jsi to! Jsi v Magiclandu! Nyní musíš všechny najít a osvobodit! A pak najít cestu zpět domů!

Příběh pokračuje v DIZZY IV - MAGICLAND DIZZY! AHOJ!

Tato minihra bude jistě dobrým tréninkem pro nové majitele, kteří ještě DIZZY-hry neznají. Není složitá a dá se na ni nacvičit vše potřebné pro pozdější "pravé" dizzyovky - tedy pohyb, brani a používání předmětů atd. Pokud hráte z klávesnice, říďte pohyb vlevo-vpravo tlačítky Z a X. Výskok je SPACE a sebrání, nebo použití předmětu stiskem ENTER. Po něm se otevře okénko s textem: YOU ARE CARRYING (Máš u sebe) a pod tím jsou vypsány názvy max. 3 nesených předmětů. Vesopod okénka je text: EXIT AND DONT DROP (Výstup bez použití, nebo odložení věci) a pod okénkem je další text: CHOOSE ITEM TO USE OR DROP (Zvol předmět k použití, nebo odložení). Posuven tlačítka Z, X, nebo K, M si nastavíte bližejší rádek na věc, kterou chcete odložit, nebo použít a stiskněte ENTER. Chcete-li vědět, co máte u sebe, stačí rovněž stisk ENTER. Vypíše-li se: NOTHING - nemáte u sebe NIC! Pokud se pod okénkem otevře další s textem: YOU ARE CARRYING TOO MUCH TO HOLD, je to upozornění, že toho už nesete moc a další předmět nelze přibrat - musíte některý odložit!

A to je vše - nastartujte svůj nový Didaktik, vede si přípravte anglicko-český slovník a můžete se vrhnout do nekonečných DIZZY- království, kterým nás doufám bude firma CODE MASTERS, její šéfové DAVID a RICHARD DARLINGOVÉ a tvůrci DIZZY - ANDREW a PHILLIP OLIVEROVI občastňovat i po roce 2000 (pokud se nám Spectra a Didaktiku do té doby nerozspoušťou...)

- Petr -





zvýknout na odlišné řízení lodí!

V okolí stanice taky můžete vidět několik lodí třídy COBRA. To jsou obchodníci jako vy, neublíží vám, pokud na ně nezaútočíte. Uděláte-li to, pak bud' zaútočí, nebo odletí pryč. Zneužijete-li je k boji, nepočítejte s tím, že vesmírná stanice přívře nad takovým počináním oči! Jste-li na dohled od ní, nikdo vás nenapadne, pokud se nedopustíte sami nepřistojnosti. Velká kružnice je mateřská planeta, malá bílá pak slunce soustavy.

Na planetách samotných nelze přistát a náraz na ně, nebo vesmírnou stanici je smrtelný! Výškoměr vám ukazuje výšku nad povrchem planety a není dobré se spouštět příliš nízko! Jste-li pilot nováček, máte možnost nacvičovat přistávací manévr na vesmírné stanici planety LAVE. Ředitelství orbitální stanice povoluje neomezený počet cvičných a bezplatných přistání nově jmenovaných pilotů. Tato povolení

neplatí při útoku, nebo pokud nejsou volná kotvení místa.

(4.2) PŘISTÁVÁNÍ NA VESMÍRNÉ STANICI

Přistání na Coriolisově stanici je opravdu nesnadné a vyžaduje dobrý výcvik! Přistání vám usnadní počítač pro automatické přistání (nutno koupit). Aktivujete ho stiskem C. Tréningová příručka vesmírného loděstva doporučuje následující přiblížovací manévr:

Vyhledejte Coriolisovu stanici a přiblížte se k ní. Vstupní tunel vždy směruje k mateřské planetě. Lette až blízko ke stanici a pak se natočte k její mateřské planetě a lette nyní k ní (sledujte výšku!). Poté se otočte o 180 stupňů (takto se natočíte ke vstupnímu tunelu do stanice) a lette zpět! V posledních okamžicích přistávání se pohybujete s velmi malou rychlosí. Chybné přistání může být smrtelné, nebo skončit "jen" ztrátou ochranných štítků atd. Při přistávání musíte řídit i otáčení (rotaci) lodí a přizpůsobit se otáčení vesmírné stanice! Vstupní tunel stanice musí být vodorovný! Otáčení COBRY si řídte tlačítky M a N. Kontrolujte si orientaci lodě pohledem dozadu (stisk tlačítka 2).

Je-li přistání úspěšné, loď pronikne ochranným polem vstupu stanice a automaticky zakotví. Nacvičte si přistávání před hyperprostorovým letem k vaší cílové planetě opakováním vstupem do stanice LAVE.

(5) PŘEHLED LETOVÝCH OVLÁDACÍCH TLAČÍTEK

- Start z vesmírné stanice J - Pohn prstencového skoku N, M - Otáčení COBRY vlevo a vpravo (nebo joystick) S, X - Klesání a stoupání COBRY (nebo joystick) H - Hyperprostorový skok G a pak H - Mezigalaktický skok C - Zapnutí a vypnutí přistávacího počítače SPACE - Zvýšení rychlosti letu SYMBOL SHIFT - Snižení rychlosti 1, 2, 3, 4 - výhledy z kabiny do 4 směrů. 1- FRONT VIEW (vpřed), 2-REAR VIEW (dozadu), 3-LEFT (vlevo), 4-RIGHT (vpravo).

(6) PŘÍSTROJE NA PALUBNÍ DESCE COBRY (VLEVO)

- FS - Úroveň energie pro přední ochranný štít (FORWARD SHIELD) AS - Úroveň energie pro zadní ochranný štít (AFT SHIELD) FU - Indikátor množství paliva (FUEL) CT - Indikátor teploty v kabíně (CABIN TEMPERATURE). Teplota roste při přiblížení ke slunci, nelétejte proto blízko! LT - Indikátor teploty laseru (LASER TEMPERATURE). Při dlouhé střelbě se přehřívá a je dočasně vyfázován z činnosti, aby se nezničil! AL - Výškoměr (ALTIMETER). Výška nad planetou je rozhodující a nízký let může mít katastrofální následek! KRESBA RAKETY - Indikátor počtu (obdélníky) a stavu raketových střel. Zelená barva (světlejší) koncového políčka - zaměřeno, červená barva (tmavší) - odlišeno a připraveno k palbě.

PSI CHESS

THE EDGE / SOFTEK 1986

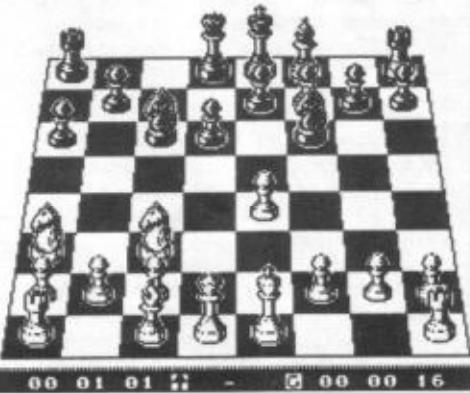
...nepatrí mezi šachové programy s vysokým ELO, ale po grafické stránce je zpracován velmi dobře.

Nedávno mě známý žádal o nějaký šach s dobrým grafickým zobrazením figur, pokud možno 2 i 3-rozměrný. Doporučil jsem mu PSI CHESS, který sice nepatrí mezi šachové programy s vysokým ELO, ale po grafické stránce je zpracován velmi dobře. A protože ovládání tohoto zajímavého šachového programu je dosti neobvyklé a zřejmě si s ním více majitelů neví rady, rozhodl jsem se ho zde uveřejnit. Sám si vzpomínám, jaké jsme zpočátku s neznámým ovládáním měli potíže. Původním autorem popisu, z něhož jsem vycházel, je Petr Tesař. Takže začneme:

Po nahrání programu se objeví šachovnice v 3-rozměrném zobrazení hrací plochy se standartními figurami (jsou zde i historické) v základní pozici. Ve spodním řádku je text:
00 00 00 šipka nahoru CHANGE P 00 00 00

Šestice čísel vlevo je hrací čas bílých figur a vpravo je hrací čas černých figur ve formátu: HH (hodiny) MM (minuty) SS (sekundy).

Šipka vedle času ukazuje směr postupu bílých figur, což je velmi užitečné při otočení šachovnice a



umožnuje dobrou orientaci.

CHANGE označuje stav, v němž je možno měnit některé parametry programu a jeho MÓD. Tento stav se dá zapínat a vypínat stiskem tlačítka I.

Písmeno P na bílém pozadí označuje jeden z módů hry - tzv. MÓD 2 - POSITION. V tomto módu lze měnit pozice figur, barvy aj.



(6.1) PŘÍSTROJE NA PALUBNÍ DESCE COBRY (VPRAVO)

SP - Indikátor dopředné rychlosti (SPEED). Při cestě k planetě volte co nejvyšší rychlosť, v blízkosti stanice rychle snížte RL - Gyroskopický indikátor otáčení vpravo a vlevo (RIGHT / LEFT). Otáčení indikuje měnič se polohou čárky ve sloupci. DC - Gyroskopický indikátor klesání a stoupání (DIVE / CLIMB). Stoupání a klesání indikuje pohyblivá čárka ve sloupci. 1, 2, 3, 4 - Indikátory úrovně energetických bank č. 1 až 4. Tyto energetické banky se rychle vyprazdňují, jsou-li ochranné štíty pod neustálou palbou. Jejich zásoby rovněž klesají častým používáním laserů a systému ECM. Po využití banky č. 4 se objeví hlášení ENERGY LOW (nedostatek energie). Za normálních okolností se tato energie doplňuje absorbcí povrchového záření.

(6.2) PŘÍSTROJE UPROSTŘED PALUBNÍ DESKY COBRY

VELKÁ ELIPSA - Trojrozměrný radar nejbližšího okolí COBRY. Ukazuje vám situaci za lodí, před lodí i pod lodí. Pomocí snímače lze určit polohu jakékoliv lodě v tomto rozsahu. Vaše loď COBRA je uprostřed elipsy, polohu a vzdáenosť cílů vůči vaší lodi pak ukazují pohyblivé "tyčinky", vysouvající se z elipsy. Rozevřené úsečky do tvaru V v elipse znázorňují prostor, viditelný z kabiny COBRY. Celá tato elipsa vznikla tak, že se na kruhový prostor okolo COBRY díváme z místa ze zadu a nad ní. Objeví-li se pohyblivá "tyčinka" ve "véčku" elipsy, měli byste nějaký objekt vidět i z kabiny lodi. ~

KRUŽNICE VLEVO - Stavový indikátor. Je-li zelené barvy, jste v bezpečí. Je-li žlutý, indikuje možné nebezpečí, je-li pak barva červená, ohlašuje bezprostřední nebezpečí. Blikající červená znamená kritické nebezpečí. Tím může být cizí lodě, blízkost slunce aj.

KRUŽNICE VPRAVO - Kompas. Tento



přístroj prý zaregistrouje blízkost planety, když je ještě mimo dosah hlavního zobrazovače letové dráhy. Jakmile se v dosahu přístroje objeví vesmírná stanice blízké planety, kompas ji zaregistroje (čtverec, nebo bílé kolečko uvnitř kružnice). Dále viz (4.1).

PÍSMENO S VPRAVO DOLE - Oznamuje vám, že jste v dosahu Coriolisovy vesmírné stanice a jste pod její ochranou (S - SAFE - Bezpečí).

PÍSMENO E VLEVO DOLE - Objeví se

tědy, detekuje-li palubní počítač funkci systému ECM na nepřátelské lodi (viz dále).

(7) LET K CÍLOVÉ PLANETĚ

Jakmile jste opustili vesmírnou stanici, budete na nízké oběžné dráze nad planetou LAVE. Snižte rychlosť na minimum a nastavte si přístroje pro hyperprostorový skok - stlačte I, nebo O na palubním počítači pro zobrazení Galaktické, nebo Místní mapy (Short Range) a nastavte si malý klíček pěsně na cílovou planetu. Pak stlačte 1 po opětovném výhledu z kabiny a pak H. Zapálí se motory hypersoku a zmenšující se číslo odpovídají let. Pokud jste nenastavili vůbec (nebo špatně) cílovou planetu na mapě, počítač místo startu lodě vypíše dotaz: HYPERSPACE RANGE? Vratte se k místní mapě a zadejte cíl. Při přletu do nového planetárního systému se ocítíte v určité vzdálenosti od cílové planety. Je dobré dosáhnout orbitálního prostoru a bezpečnosti vesmírné Coriolisovy stanice co nejrychleji. Zvyšte dopřednou rychlosť - zde vhodně využijte možnost tzv. Prstencového skoku (Torus Jump Drive), stiskly tlačítka J - uvidíte zrychlený posuv hvězd a cílová planeta se přiblíží. Skok lze vícekrát opakovat! Prstencový pohon však nefunguje (z důvodu interference) v bezprostřední blízkosti planety, nebo slunce aj. Běžným pohonom pak proletěte okolo planety a kompasem hledejte směr na vesmírnou stanici - viz (4.1). Dále viz (4.2).

Váš palubní počítač brzy zachytí signály majáku nejbližší vesmírné stanice a přepne kompas COBRY na jeho sledování. Jakmile se pak COBRA ocítí v ochranném

EXISTUJÍ CELKEM TŘI HERNÍ MÓDY:

MÓD 1 - označený jako G (GAME) - v něm probíhá vlastní hra

MÓD 2 - označený jako P (POSITION) - nastavení pozic figur aj.

MÓD 3 - označený jako S (STATE) - nastavení technických parametrů

Přechod mezi těmito módy je možný jen tehdy, je-li zobrazen nápis CHANGE a to SOUCASNÝM STISKEM TLAČITKA M a ČÍSLA módu (1 až 3).

MÓD 2 (P) - NASTAVENÍ POZICE

V tomto módu a za stavu, kdy NENÍ ZOBRAZEN nápis CHANGE (toho dosáhneme stiskem I), máme tyto možnosti, pokud stlačíte následující kombinace tlačitek:

P + 1 = Nová partie, rozestavení všech figur do výchozí polohy

P + 2 = Postavení pouze krále a věží do základní pozice s právem rošády na obě křídla

P + 3 = Postavení pouze obou králů do základní pozice

Další rozestavování se provádí postupným stlačováním tlačitek podle kódu z písmen a čísel (na obrazovce se neobjevují) takto:

S, B, 4 = Vymazání figur na pozici B4 (S - SCRATCH)

W, K, G, 1 = Postavení bílého krále (WHITE KING) na pozici G1

B, Q, H, 8 = Postavení černé dámy (BLACK QUEEN) na pozici H8

Ostatní figurky mají tyto zkratky:

VĚŽ - R (ROOK)

JEZDEC - N (KNIGHT)

STŘELEC - B (BISHOP)

PĚŠÁK - P (PAWN)

V módu 2 za stavu kdy JE ZOBRAZEN nápis CHANGE (toho dosáhneme stiskem I), máme tyto možnosti, pokud stlačíte následující kombinace tlačitek:

L + 1 = Zapíná výpis údajů ve spodním řádku (L - Listing)

L + 2 = Vypíná výpis údajů ve spodním řádku (L - Listing)

O + 1 = Bílé figurky jsou dole na obrazovce (O - ORIENTATION)

O + 2 = Bílé figurky jsou vlevo na obrazovce (jen v 3-rozměrném zobrazení)

O + 3 = Bílé figurky jsou nahore na obrazovce

O + 4 = Bílé figurky jsou vpravo na obrazovce (jen v 3-rozměrném zobrazení)

C + 0 až 7 = Nastavení barvy PAPER

X + 0 až 7 = Nastavení barvy INK

B + 0 až 7 = Nastavení barvy BORDER

B + 8 = Nastavení BRIGHT 0 (normální jas)

B + 9 = Nastavení BRIGHT 1 (zvýšený jas)

S + 1 = Zážnam tahů partie a výpis nastavených parametrů hry

S + 2 = Přepnutí na 2-rozměrné zobrazení hrací plochy

S + 3 = Přepnutí na 3-rozměrné zobrazení hrací plochy, klasické figurky

S + 4 = Přepnutí na 3-rozměrné zobrazení hrací plochy, historické figurky

MÓD 3 (S) - NASTAVENÍ TECHNICKÝCH PARAMETRŮ

Za stavu, kdy NENÍ ZOBRAZEN nápis CHANGE, máte mimo jiné (viz dále) možnost nastavení herní obtížnosti, které se provede takto:

Nejdříve v MÓDU 2 (P) s nápisem CHANGE stlačte S + 1, abyste získali zážnam partie. Pak stlačte M + 3, aby se zapojil MÓD 3 (S) a pak stiskem A + 1 až 7 si volite obtížnost hry - LEVEL. Stiskem I zapojíte CHANGE a stisk S + 3 přepne zobrazení zpět na šachovnici.

A + 1 = sekunda v průměru na tah

A + 2 = 3 sekundy v průměru na tah





pásma stanice, palubní radar ji začne sledovat. Ochranné prostředky stanice jsou k dispozici vaší lodi a na řídícím panelu se objeví velké písmeno S a bude tam tak dlouho, pokud setrváte v dosahu vesmírné stanice.

(8) HYPERPOHON MEZI GALAXIEMI

Mezigalaktický hyperpohon je drahy a lze jej koupit na planetách o technické úrovni 10 a vyšší. Lze ho využít jen jednou a dovede vás do systému v úplně jiné Galaxii (tzn. do zcela jiné galaktické mapy I). Takovýchto Galaxií je v "našem kosmu" 8 a po uskutečnění 8 "skoků" se ocítnete zpět v počáteční Galaxii. Mezigalaktický hyperpohon se zapíná stiskem tlačítka G a pak H.

(9) VESMÍRNÁ CESTA A BOJ BĚHEM LETU

Ne všechny lodě v hlubokém vesmíru jsou piráti. Většina lodí odpoví na útok útokem. Zaútočíte-li na policejní loď, nebo obchodníka s kontrabandem, změní se váš status na OFFENDER (provinilec), nebo i horší. Zničíte-li pirátskou loď, Thargoidské útočníky, nebo asteroid, obdržíte od bank podíl z kořisti a dole na obrazovce se vypíše suma peněz - např. 20 CR za zničení. Vaše peněžní konto o tuto sumu vzroste! Budete-li útočit na Coriolisovu stanici, její vlastní ochranné lodi vás napadnou.

(9.1) MANEVROVÁNÍ V BOJI

Obchodní loď COBRA Mk III je rychlá a má velmi malý poloměr otáčení. Je ideální loď pro boj s malými skupinami nepřátel.



Unikne mnoha útočícím lodím jen svou rychlosťí, nikoliv však střelám. Otáčení, zpomalování a zrychlování, uhybání - to vše jsou účinné manévry vůči větším lodím při jejich útoku. Náhlé snížení rychlosti, následované prudkým otočením o 180 stupňů a zvýšením rychlosti vám často poskytné výhodu nad pronásledující nepřátelskou lodí. Musíte být připraveni překonat vaše nepřátele takticky, samotná rychlosť nemusí vždy stačit!

(9.2) ZNAKY NEBEZPEČÍ

Nemůžete-li uskutečnit rychlý Prstencový skok (stisk J) k planetě, asi je ve vašem okolí nějaká loď. To může být nebezpečné. Sledujte elipsu radaru! Změnili kruh stavového indikátoru barvu na žlutou, nebo červenou, připravte se na vstup do boje! Záblesky a čáry na obrazovce za jakékoli situace znamenají laserovou střelbu. Laserová palba, narážející na

ochranné štíty vyvolává slabý praskot. Blížící se raketová střela je detekována, sledována a na obrazovce se objeví poplašná zpráva (MISSILE INCOMING).

Někteří piloti jsou odvážnější, než jiní a pirátské lodě se mohou vrhat i čelem k tuhému odporu. Thargoidští piloti neznají strach vůbec a mají centra strachu vyoperována!

(9.3) VAŠI PRAVDĚPODOBNÍ NEPŘÁTELÉ

Obchodníci - samotáři, jako např. piloti COBRY Mk III, jsou stále v nebezpečí ze strany jiných typů plavidel. Rozpoznávání jiných samotářů, lovů nákladů a námezdních zabiláků je proto důležité.

(9.31) NÁMEZDNÍ LOVCI Nemáte-li zařazení uprchlík (FUGITIVE) a nemáte-li ani vysoké zařazení jako bojovník, nebudou se o vás námezdní lovci zajímat. Sami tito lovci však často, kvůli maskování, používají lodě COBRA Mk III. Ti opravdoví zabijáci však leží ve vysoké účinných lodích typu FER-DE-LANCE (Kopí), v nichž putují po celé měsíce. Mohou být kdekoliv mimo orbitální dráhu, zvláště pak okolo planet, označených jako "nebezpečné". Lovci mají většinou zařazení DEADLY (smrtici), nebo ELITE. Zřídka když se jakkoliv prokazují a při obtěžování zblízka obvykle zabijejí...

(9.32) PIRÁTSKÁ PLAVIDLA Identifikovat loď, jako pirátskou, lze podle určitých příznaků. Použít mohou jakoukoliv loď, od typu ASP až po mohutný PYTHON a shromažďují se okolo nestabilních světů, hlavně s feudálním rámem a anarchií. Malé lodě, daleko od planet, jsou piráti, rovněž



A + 3 = 6 sekund v průměru na tah
A + 4 = 30 sekund v průměru na tah
A + 5 = 1 minuta v průměru na tah
A + 6 = 3 minuty v průměru na tah
A + 7 = 5 minut v průměru na tah

Kromě obtížnosti hry (LEVEL) je v horní části obrazovky tento zápis:

WHITE: USER BLACK: PROGRAM
(to move)

LEVEL A1

(01)...výpis jednotlivých tahů hry
(02)...
(03)...



Velké množství různých bojových pohybů, včetně kotoulů, zvednutí protivníka nad hlavu a jeho následné shození na zem jsou zde samozřejmostí...

Těm z vás, kteří tráví svůj volný čas ve videohernách a musí si vlastnoručně odehrát každou "novinku", nemusíš hrací PIT-FIGHTER představovat. Už pár měsíců ji mají v hernách některých měst naší republiky (např. Přerově), kde poutá zaslouženou pozornost. Tato hra je totiž poněkud jiná, než bylo zatím zvykem. Programátoři originálního videautomatu se pokusili vytvořit takovou hru, aby působila co nejvěrnějším dojemem skutečnosti. PIT-FIGHTER simuluje souboje 2 až 4 soupeřů v boji, téměř bez pravidel, kde vše je možné. Přítomní diváci, stojící těsně okolo arény, uzavírají ihned sázky na vítěze. Pohyby počítacových bojovníků, jejich tvar, obecenstvo - vše se ve hře podobá realitě. Pokud váš bojovník popojezdou, jeho postava se na obrazovce

zmenší. Přiblíží se k vám protivník, velikostí postav se vyrovnají. Můžete se pohybovat libovolně po aréně až mezi přihlížející a fandící obecenstvo, sbírat se země ležící předměty a používat je. Velké množství různých bojových pohybů, včetně kotoulů, zvednutí protivníka nad hlavu a jeho následné shození na zem jsou zde samozřejmostí...

ÚVODNÍ DEMO A VOLBA BOJOVNÍKA

Že byly vyrobeny verze pro 16-bitové počítače, je obvyklé. Čekala se i verze pro Spectrum 48/128. Jaké to bude, podaří se taková konverze v malém paměťovém prostoru? Všichni milovníci bojových her, karate, úderů pod pás a kopů do hlavy s napětím čekali na výsledek konverze, kterou pro pobočku





tak velké lodi, doprovázené malými. Lodi, odmítající vyslat identifikační signály, jsou piráti. Často jsou piráti některými planetami přímo placeni za vylupování lodi. Každý obchodník se musí naučit rozehnávat zrádná znamení přítomnost pirátů.

(9.33) VESMÍRNÁ POLICIE Typickým policejním plavidlem je typ VIPER (Zmije). Je velmi rychlá a manévrovatelná. Policie je na stálé stráži u každé vesmírné stanice a zaútočí na piráta, nebo prchajícího obchodníka. Policie má mnoho oddělení - obchod s narkotiky, s otroky, pirátství, opilosti ve vesmíru atd. Nezatýkají - ničí.

(9.34) INVAZNÍ LODĚ THARGOIDŮ Thargoidé jsou smrtelnými nepřáteli lidstva a 8 Galaxiích je nejméně 50 válečných zón. Tato vysoko pokročilá hmyzí rasa je ve válce i s jinými formami života ve vesmíru. V boji jsou nemilosrdní a srovnatelní téměř s piloty ELITE. Většina Thargoidů je Galaktickým lodstvem vázána v mezigalaktickém prostoru, několik menších bitevních lodí občas provádí nájezdy do prostoru lidí. Jejich lodi jsou velmi rychlé a mají protiraketové systémy ECM. Galaktické banky vyplácí přémie za zničení Thargoidské lodi. Thargoidé mohou používat k obraně i dálkově řízené lodi - THARGONY. Zničete-li však jejich osmistrannou mateřskou lodí, přestanou být nebezpečím. Thargonů mohou nést několik a každý má velmi silný laser. Panuje dokonce mínění, že se Thargonské křížníky dovedou vznášet v Hyperprostoru a ničit prolétávající lodě...

(9.35) JINÉ VESMÍRNÉ TYPY Skalní pustevníci - piráti, vyhnanci a staří lovci,



vytvářející si životní prostor na asteroidech. Generační lodě - před vynálezem vesmírného pohonu ThruSpace se mezihvězdné cestování odbývalo pomocí velkých soběstačných lodí s vlastním životním prostředím. Mnoho tisíc jich pluje vesmírem po mnoha generacích. Vesmírná rypadla - obrovské tovární lodě, vyskytující se na místech bývalé války, katastrofy, Thargoidské invaze. Mnoho mil dlouhé, tvoří svou vlastní formu života. Jsou to velká města v prostoru, živící se troskami a ničením. Jsou silně vyzbrojená, včetně flotily stíhačů.

(10) BOJOVÉ A DALŠÍ VYBAVENÍ COBRY Mk III

(10.1) LASERY

Pulsní laser je v přidi lodi. Nelze proto střílet do boku nebo dozadu dříve, než si za vydělané Credity nekoupíte a

nenamontujete další lasery - pulsní a svazkové, nebo vojenský laser. Řídící pult COBRY má jedno spouštěcí tlačítko laserů - A (FIRE na joysticku). I při plné výzbroji lze obsluhovat vždy jen jeden laser. Při přehrávání se dočasně laser vypíná - pozorujte ukazatel teploty! Pulsní lasery (PULSE LASER) lze koupit na planetách s technologickou úrovní 3 a výše. Svazkové lasery od úrovně 4 a výše. Cena pulsního laseru se refunduje po montáži svazkového laseru. Svazkový laser (BEAM LASER) má 2 krát vyšší průraznost, nejdokonalejší však je vojenský laser (MILITARY LASER). Má 4 krát vyšší průraznost a dvojnásobný dostřel oproti pulsnímu laseru, bohužel je velmi dražý.

(10.2) RAKETOVÉ STŘELY

Jsou k dostání kdekoli, nezávisle na charakteru planety a nelze jich nést více než 4 najednou. Jsou to mimořádně účinné zbraně a mají je všechny větší lodě. Počítač vás varuje zprávou, že-li proti vám vystřelená raketa (MISSILE INCOMING). Nemáte-li ve vybavení protiraketový systém ECM, musíte raketu vymanévrovat. Zasáhne-li vás, může zcela vyčerpat energii ochranného štítu a je-li tato nízká, je to i váš konec. Před odpálením rakety je nutno ji zaměřit na cíl. Pokud nepřítel nepodnikne nic na svou obranu, zničí jej. Mechanismus zamíření je velmi spolehlivý a střely lze zamířit na cíl kterýmkoli ze čtyř výhledů COBRY (tlačítka 1 až 4). Po zásahu nepřátelským střelám se vyčerpají štíty a pak už mizí energie hlavních energetických bank 1 až 4.

FIGHTER

DOMARKU - TENGEN dělala skupina TEQUE. Nyní je hra již v republice a zájemci se s ní mohou seznámit a posoudit, jak se to vše podařilo převést do Spectra. Po nahrání několika úvodních bloků se spustí působivé DEMO před vlastní hrou. Na obrazovce probíhají 3 digitalizované animace najednou. Vidíme muže provádějícího rychlé břížní chwyby, druhý provádí cviky se štíhadilem a na třetí animaci vidíme postavu provádějící karatistické cviky. Přes toto "pohyblivé pozadí" se pak promítají portréty bojovníků, kteří pod vedením vašeho joysticku pak budou svádět tuhé boje. Kandidáti jsou tři: BUZZ, TY a KATO. Každý z těchto bojovníků má ve hře odlišnou postavu, jiné oblečení i své typické pohyby.

BUZZ je svalnatý borec s rameny jako

stodola a je bývalým šampiónem wrestlingu. V jeho svalnatém těle je přemíra energie! Jeho specializovanými chwyty a údery mohou být "BODY SLAM" (praštění protivníkem o zem), "HEAD BUTT" (úder hlavou) a "PILEDRIVER" (úder beranem).

TY (což nám zní zcela jinak) je bývalý kickboxer. To je odrůda boxu, provozovaná v Thajsku a okolí, kde se mimo úderů rukou dovolují všechno kopy nohami. TY je v aréně velmi rychlý a dokáže třeba skočit soupeři na záda a dát mu zde pořádnou ránu. Jeho speciálními údery jsou "SPIN KICK", "FLYING KICK" a "ROUNDHOUSE".

KATO je velmi nepříjemný pro soupeře - tento nenápadný muž je majitelem černého pásu 3 stupně v karate a specializuje se v

Ze zápisu vidíte, že bílými (WHITE) hraje hráč (USER), který je zároveň na tahu (to move) a černými figurami (BLACK) hraje počítač (PROGRAM). Nastavena je úroveň A1. Ve výpisu tahů (max 60) si lze listovat pomocí tlačítka Q + 1 až 4, vždy po 15-ti tazích.

Kromě již popsaného nastavení obtížnosti hry lze v MÓDU 3 (S) BEZ NÁPISU CHANGE (a na obrazovce s výpisem tahů) nastavovat ještě tyto parametry:





(10.3) ZAMÍŘENÍ RAKET

Provádí se tlačítkem T (Targeting). Stavový indikátor raket, který je normálně černý, pak zelená. Jakmile se pak vhodný cíl projde zaměřovačem, střela se sama zaměří, stavový indikátor zčervená a navíc se ozve pípnutí. Odpálení rakety je tlačítkem F (Firing). Navíc lze stiskem U (Unarm - odzbroj) kdykoliv odpalovací sekvenci rakety zrušit. Dále viz (6).

(10.4) ENERGETICKÉ BOMBY

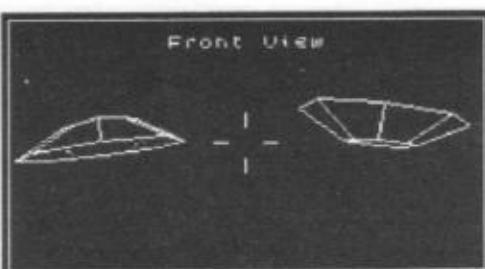
Jsou na prodej na planetách s technologickou úrovni 7 a výše. Lze je použít jen jednou a zničí všechny lodi, asteroidy a raketové výroby v dosahu 9000 km. Bomba se aktivuje tlačítkem W.

(10.5) ŠÍTY A ENERGETICKÉ BANKY

COBRA Mk III má přední a zadní šít a jejich energetické banky. Šíty vás chrání před palbou a dobíjejí se z bank. Stálá střelba je poškozuje. Po vyčerpání bank si šíty berou energii z hlavních energobank, až do úplného zničení lodi. Palubní laser a ECM systém rovněž odčerpává energii bank. O poškození vás informuje palubní počítač a varuje při nízké úrovni hlavních energozásob. Na planetách vyšších úrovní lze dokoupit doplňkovou energetickou jednotku, která zdvojuje zásoby energie COBRY. Dále viz (6).

(10.6) OCHRANNÝ SYSTÉM ECM

ECM - Electronic Counter Measure (elektronický systém protioperaci). Prodává se na planetách s úrovni 2 a výše. Může být použit libovolněkrát při



dostatečném množství energie. Aktivuje se tlačítkem E a ničí (ruší) navádění všech raketových střely v okolí. Nepřátelé mohou ECM mít také a použijí jej proti vašim raketám! Tuto situaci vám palubní počítač oznámí velkým písmenem E vlevo na palubní desce.

(10.7) ZÁCHRANNÝ MODUL

Místo vaši kabiny lze namontovat záchranný modul, který lze koupit na planetách úrovně 6 a výše. Stačíte-li pak během boje tlačítko Q (QUIT), modul se automaticky katapultuje z lodi, že je detekován nejbližším světem a doletí na Coriolisovu stanici. Vaše peněžní hotovost se zachová (!), náklad je však ztracen. Pojistka, uzavřená při koupi modulu, vám zajistí novou lod COBRA. Jelikož k vedení policejních záznamů slouží "infrapodpis" na krytu lodi, má její ztráta výhodu, že se vymažou vaše policejní záznamy. Bohužel toho využívají i lupiči. Uvidíte-li záchranný modul, opouštějící lodi, neuškodí vám, pokud do něj nevrazíte.

(10.8) PŘEHLED TLAČÍTEK PRO BOJ

- A - Spouštění laseru T - Zamíření raket
- F - Odpálení raket
- U - Zrušení odpálení raket Q - Vypuštění záchranného modulu
- E - Zapnutí systému ECM W - Odpálení energetické bomby

(11) NEBOJOVÉ VYBAVENÍ LODI

PALIVO - Je vždy k dostání. Vždy doplňte nádrže na plný stav - 7 světelných let!

PALIVOVÉ ČERPADLO - Lze je upevnit na trup na planetách úrovně 5 a výše. Umožní vám získat zdarma hyperprostorové palivo "sbíráním energie slunce" - letem v jeho blízkosti vysokou rychlostí. Palliových čerpadel lze rovněž využít k zachycování různých vesmírných trosek. Mají je snad všechny pirátské lodě - rozbití oběť na kousky a pak se probírají v troskách. Jakmile máte čerpadlo nainstalováno, můžete vtahovat i věci (např. palivové nádrže) tak, že je udržujete v dolní části obrazovky a letíte na ně. Čerpadla jsou důležitá pro obchodování v hlubokém vesmíru a nebezpečných zónách.

ROZŠÍŘENÍ NÁKLADOVÉHO PROSTORU

- Lze dokoupit jeden nástavec, který zvětší nákladový prostor COBRY z 20 na 35 tun.

PŘISTAVACÍ POČÍTAČ - Je k dostání na planetách úrovně 9 a výše. Umožní vám automatické přistání na vesmírných stanicích. Počítač se aktivuje stiskem C (COMPUTER). Je to dokonalý, ale druhý výrobek a prodává se spolu se systémem MemSown, navozujícím pilotův mikrosnámek během manévrů.

MEZIGALAKTICKÝ HYPERPOHON - Lze

C + 1 = Nastavení (pravděpodobně) herní obtížnosti s vyšší dobou odezvy, než v úrovni A. U testované verze programu však docházelo občas k zhroucení programu.

B + 1 = BLITZ - bleskový šach. Nastavený čas se bere jako čas na celou partii. Tento čas se odečítá a kdo jej vyčerpá, prohrává.

B + 2 = BALANCE - Režim hry, kdy program hraje v průměru tak rychle, jako protihráč.

B + 3 = BEGINNER (začátečník). Program hraje takřka okamžitě a odpovídá asi za půl sekundy. Podle toho ale pak taky hra vypadá.

T + 1 = Touto volbou lze místo hráče (USER) s bílými figurami zvolit program, čili pak bude hrát program sám proti sobě.

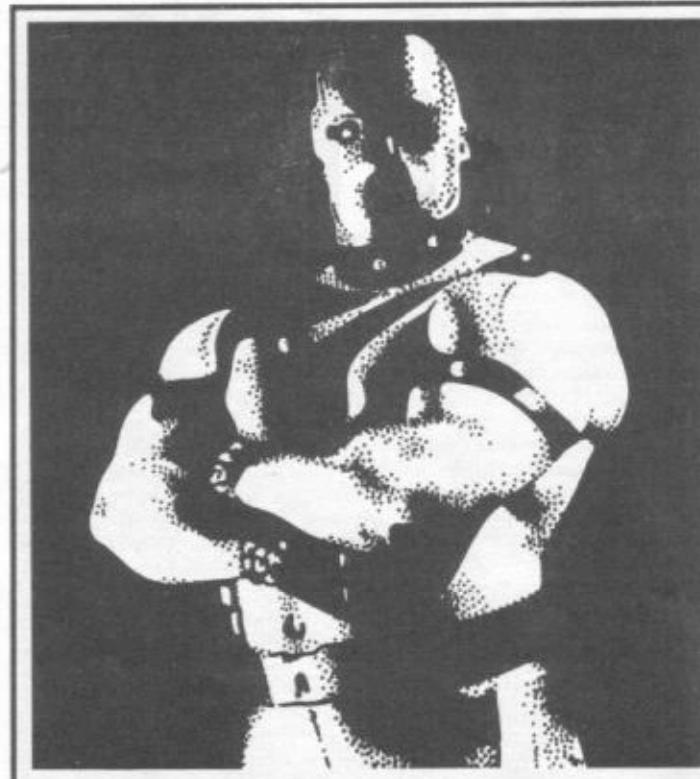
T + 2 = Obdoba předešlé volby, zde však místo počítače navolíte druhého protihráče a hrají 2 osoby proti sobě.

T + 3 = Střídavě prohazuje stranu, která je na tahu (to move).

W + 1 až 0 = Nastavení počítadla času u bílého hráče (vlevo). Používá se následující schéma:

HH MM SS

Nastavování času se provádí stisky



nejrozmanitějších pohybech a úderech z celého orientu. Jeho specialitami jsou "BACK HAND", "FLIP KICK" a "C O M B O PUNCH".

Kromě animačního dema obsahuje první část hry dále volbu a nastavení ovládání a určení počtu hráčů. Můžete totiž bojovat sám, nebo s přítelkem ve dvou proti dvěma počítačem řízeným bojovníkům, což jistě přispěje k oblíbě hry... No a nakonec si podle portrétu a stručné

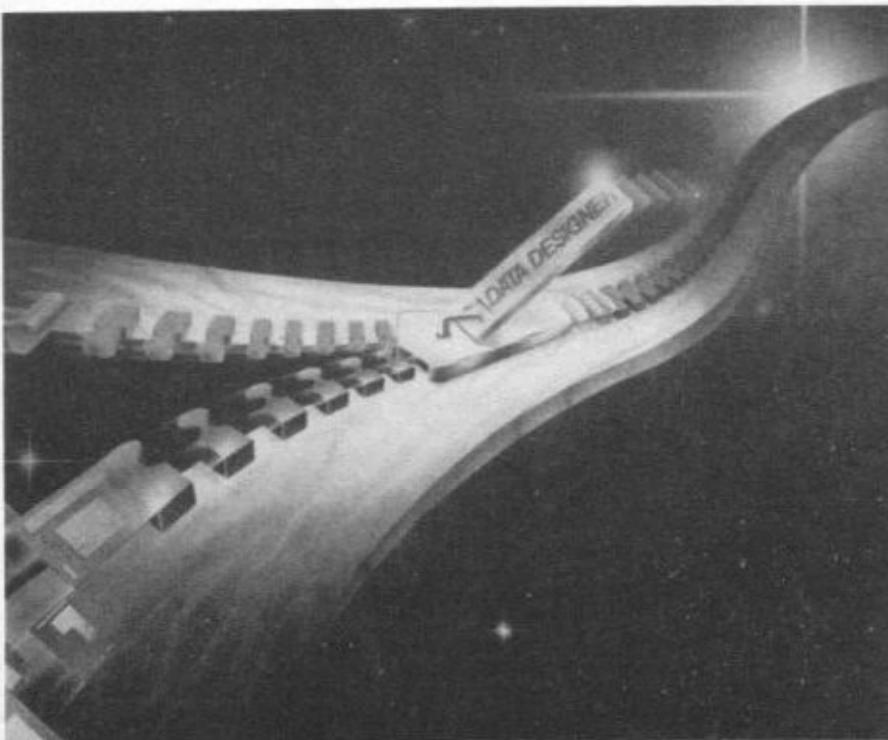
jej koupit na planetách úrovně 10 a výše. Je na jedno použití a dopraví vás do zcela jiné Galaxie. Zapíná se stiskem G a pak H.

DŮLNI LASERY - Slouží k "dolování" asteroidů a vyžadují palivové čerpadlo. Lodě, které mají důlní lasery, hledají asteroidy a pak je rozbití na malé kusy,

aby je vtáhly do nákladového prostoru.

(12) MEZIGALAKTICKÝ A MEZIPLANETÁRNÍ OBCHOD

Většina vesmírných stanic zjednodušila proces obchodu velmi podstatně, aby se usnadnil rychlý obrat zboží. Dovozní a vývozní tarify se



automaticky přičítají, nebo odečítají od cen. Po zakotvení na stanici jste napojen přímo na obchodní systém sdružení CORCOM TRADE SYSTEM. Na vyžádání obdržíte seznam obchodních položek na dané planetě prodejních, nebo nakupovaných.

Otroci se v mezigalaktickém obchodě váží "na tuny", což se může zdát divné, ale zahrnuje to i kryogenický systém, potřebný k jejich životu během dlouhé cesty. Obchod s otroky, kdysi vymýcený, se opět obnovuje i přes úsilí policejních sil o jeho potlačení.

Věci, jako otroci, zbraně, narkotika, jsou Galaktickou vládou označeny jako ilegální a obchod s nimi je riskantní. Většina planet obchodu výhradně s obyčejným zbožím - potraviny, minerály, stroje, drahokamy atd. Prodej zboží je téměř okamžitý. Nabídka zboží ke koupi je po jednom druhu a nechcete-li koupit, nemusíte. Chcete-li koupit zboží, označte číselné množství. Samočinné moduly vám náklad ihned uloží na palubu a obrazovka ukáže peněžní hotovost, která vám zbyvá. Jakmile projde celá nabídka zboží, objeví se stav vašeho nákladu, jako potvrzení nákupu. Vaše lodě COBRA musí být nejdříve ukotvena na Coriolisově stanici, až pak lze nakupovat a prodávat zboží. Nelze obchodovat ve volném vesmíru s výjimkou katapultů kontejnerů.

Dokončení v dalším čísle.

- Petr -

charakteristiky volíte jednoho ze tří výše uvedených mužů do boje. Pak spustíte počítač a počkáte, až si vybere a nahraje potřebné bloky hry. Nedivte se, pokud některý blok vynechá - po chvíli bude opět další bloky brát. Nahrávání chvíli trvá, takže mějte trpělivost.

A BOJ V ARÉNĚ ZAČÍNÁ...

Po nahrání několika bloků začíná výběr a nahrávání vlastních protivníků. Objeví se text: TURN TAPE, PRESS ENTER - což je požadavek originál, kde jsou postavy a animace jednotlivých protivníků nahrány na druhé straně kazety. Nahráni "každého protivníka" je rozloženo do 4 bloků o délce 1024, 6183, 985 a 896 bajtů. První blok vždy obsahuje působivý

digitalizovaný snímek "sympatického muže v masce" a obvodem bicepsu asi 55 cm, který říká: YOU WILL DIE (zemřeš), což jistě každého hned zpočátku přijemně naladí... To je ULTIMATE WARRIOR - vás nejtěžší soupeř v posledním kole, který, jak vidíte, se už na vás nemůže dočkat! Protivníků ve hře je celkem 8 a každý z nich je trochu jiný, má svou postavu, techniku boje a zvláštní triky. Pokud vám k plné spokojenosnosti v boji nestačí dostupné chvaty, kopy a další triky, můžete použít k útoku, nebo své obraně předměty, které se dají občas najít na podlaze arény: vrhací hvězdice, bedny, židle, nože, nebo železné tyče.

Dokonce lze v některých předmětech v aréně najít (vypadne z nich) zvláštní



tlačítek W a čísel 1 až 0, přičemž 1 až 5 odebírá a 6 až 0 přičítá po jedné.

R + 1 až 0 = Nastavení počítaadla času u černého hráče (vpravo)

V MÓDU 3 (S) s nápisem CHANGE lze provádět rovněž některé volby, jako v MÓDU 2 (P) - přepínání výpisu tahů, 2 a 3-rozměrné šachovnice, druhu figurk i nastavování barev INK, PAPER, BORDER, BRIGHT.

White: PROGRAM Black: PROGRAM
(to move)
Level: A2

D2	D4	(81)	C5	D4
F3	D4	(82)	G8	F6
F1	B5+	(83)	C8	D7
B1	C3	(84)	D7	B5
D4	B5	(85)	R7	R6
B5	R3	(86)	B8	C6
C1	E3	(87)	E7	E5
R3	C4	(88)	B7	B5
E3	B6	(89)	D8	B8
C3	B5	(10)	A6	B5
B6	C7	(11)	B8	C7
		(12)		
		(13)		
		(14)		
		(15)		



energetickou pilulkou, která zvýší vaši energii a sníží energii protivníka, takže jeho osud se zdá být v ten moment zpečetěn... Pokud ovšem tuto pilulkou najde protivník, tak to potom potěší... Po sebrání pilulky pak dotačná postava po čas jejího působení bliká.

JACÍ JSOU VAŠI PROTIVNÍCI?

Pokud vás zajímají vaši možní protivníci, jsou to tito: První soupeř je EXECUTIONER - svalnatý muž s maskou, který dává parádní háky na bradu a kopy do břicha, další je černoch SOUTHSIDE, pak překvapivě žena ANGEL (dovede parádní saltu), pak milovník motocyklů s šátkem na hlavě - C.C. RIDER, následuje divoký HEAVY METAL, pak MAD MILES, muž s řetězy CHAIN MAN a konečně poslední - tajemný muž s maskou z titulní obrazovky - ULTIMATE WARRIOR.

PRŮBĚH VLASTNÍHO ZÁPASU

Vybrali jste si bojovníka a boj začíná - MATCH 1 (zápas 1). Možných chvatů a pohybů je zde dost a určitý čas bude trvat, než si zvyknete na to, jak který provést. Velmi atraktivní je třeba možnost, místo zvednutí předmětu, zvednout nad hlavu protivníka a pak s ním praštit o zem. Po úspěšném chvatu, nebo vítězství, váš bojovník zvedá ruce nad hlavu a raduje se. Zvítězí-li například v prvním boji EXECUTIONER, zvedá vítězné ruku s palcem obráceným dolů... Dosáhněte-li vítězství nakonec vy, jste ohodnoceni penězi podle 2 kritérií. FIGHT PURSE vám sdělí, kolik peněz jste vyhráli bojem a BRUTALITY BONUS je odměna za míru vaší brutality, kterou jste v zápase projevili. Po této bojové rundě následuje tzv. GRUDGE MATCH. Pokud bojujete sám, utkáte se se svou kopí (bojovníkem, jako vám sám) a cílem je trojnásobné K.O. protivníka. Pokud hrajete ve dvou s přítelkem, bude v GRUDGE MATCH vaším protivníkem on sám. Vítěz opět získává peněžní prémii - K.O. BONUS za K.O. údery. Pak už následuje MATCH 2 a nový protivník (toho



je třeba opět nahrát do počítače).

ÚDERY A POHYBY

Bez stisku FIRE odpovídá pohyb joystickem pohybu postavy po aréně. Bojové údery a pohyby se provedou se současným stiskem FIRE. Pro jejich správné zvládnutí je však nutný dobrý tréning. Pozor - provedení některých úderů rovněž záleží na směru natočení postavy! Další tedy platí, pokud je vaše postava otočena obličejem doprava:

FIRE + NAHORU - výskok (jump)

FIRE + DOLŮ - dfep (duck)

FIRE + VPRAVO - úder pěsti (punch)

FIRE + VLEVO - obrana (defend)

FIRE + NAHORU + VLEVO - speciální úder

FIRE + NAHORU + VPRAVO - kop nohou ve výskoku (jump kick)

FIRE + DOLŮ + VLEVO - zvednutí předmětu (pick up)

FIRE + DOLŮ + VPRAVO - kop nohou (kick)

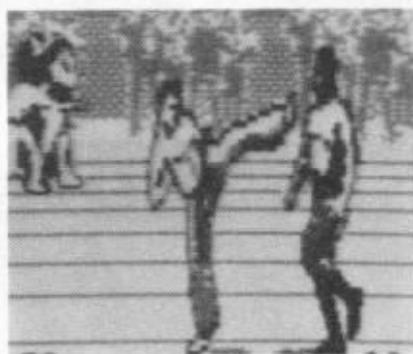
ÚDAJE NA OBRAZOVCE

Zajímá vás rovněž asi, kde a jaké údaje během hry sledovat. Na bočních sloupech okolo akční obrazovky je číslo utkání (MATCH 1,2...), dole vlevo a vpravo běží čas zápasu pro hráče 1 a 2. V horní části obrazovky je pak portrét vašeho bojovníka se jménem. Jelikož se stiskem FIRE může do akce zapojit i druhý hráč, je vpravo nahoře druhý (ale tmavý) portrét hráče a nápis PRESS FIRE. Aktivní hráč má portrét světlý. Vedle portrétu hráče vlevo jsou 2 až 3 kolečka, která vám říkají, kolik životů má váš muž ještě v rezervě! Klesne-li vaše energie na nulu, portrét ztmavne a objeví se text: PRESS FIRE - stlačte ihned FIRE a dostanete další život - ubude 1 kolečko a energie je opět plná! Jinak následuje GAME OVER... Pod jménem hráče je znak dollaru a peněžní suma, kterou jste zatím vybojoval. K.O. a hvězdičky označuje získaná K.O. Nakonec jsou tu dva sloupkové indikátory energie bojovníků - horní je váš a dolní se jménem patří vašemu soupeři. Vítězíte samozřejmě tehdy, když stupnice soupeřovy energie klesne na nulu. Co se týče rozlišení bojovníků

- váš je nejen odlišný vzhledově, ale má na obrazovce i jinou barvu - modrou, která je i na černobílé TV světlejší, než černá protivníka. Hrajete-li spolu dva, je kolegův bojovník barvy fialové (opět je na CTV světlejší, než váš), takže vše se dá rozlišit.

CELKOVÝ DOJEM ZE HRY

Neobvyklá originální videoha a neobvyklé programátorské postupy, použité v PIT-FIGHTERU dávají tušit, že asi vznikne zajímavý produkt. Pohlášil jsem si s verzí pro 48 K Spectrum (128-mičkáři budou jistě ušetření dalšího nahrávání bloků a obohaceni o výbornou hudbu a zvuky z boje). Mohu potvrdit svůj osobní dojem, že zde má hráč opravdu blízko pocit, že sleduje opravdový boj a ne poskakující figurky na obrazovce. Musíte samozřejmě i trochu přimhouřit oči a "popustit uzdu" fantazii... Postavy bojovníků dosahují až 1/2 výšky obrazovky, mají pohyby i tvary



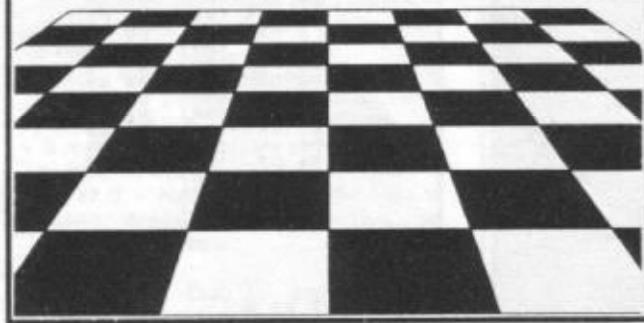
skutečných lidí, animace postav je, řekl bych dost plynulá a věrná. Samozřejmě musíme programu odpustit i pár "nedostatků", které však byly spíše způsobeny omezenými paměťovými možnostmi Spectra a rychlostí procesoru Z-80. Jde o to, že postavy bojovníků jsou trochu "zubaté" - nemají plynulé a hladké tvary, ale vidíte na nich zřetelné body a kostičky z nichž se skládají. Lze rovněž postřehnout nepatrnu časovou prodlevu mezi tím, co jste joystickem vydali povl a okamžikem, když bojovník zareagoval. Troufám si však tvrdit, že po nějaké hodině boje, až do hry "vniknete" a seznámíte se s pohybem, na tyto výhrady zcela zapomenete a budete úplně vtaženi do této neobvyklé bojové hry. Přes mnoho omezení oproti 16-bitovým verzím je hra barevná - soupeři černí, vy modrý a fialový, podlaha arény je žlutá atd. Různí jsou i bojovníci - BUZZ, TY a KATO - s každým se jinak bojuje a jistě si (jako já) najdete toho, který má pro vás nejlepší pohyby a reakce. PIT-FIGHTER je nepochybně něco, co tu dosud nebylo a každému milovníku bojových her doporučuji, aby si tuto hru vyzkoušel. Doufám, že jí budete tak nadšeni, jako já... A nebojte se - každého lze porazit! V rámci testování hry se mi nakonec podařilo "dokopat" těsně i ULTIMATE WARRIORA a vyhrát asi 62 000 dolarů - ted' ale nevím, co si za ně kupit... Co říká Mat'o, žeby stodvacetosmičku?

- Petr -

PRŮBĚH VLASTNÍ HRY

Probíhá v MÓDU 1 (G). Po stisku M + 1 se rozběhne čas. Tahy figur zadáváte postupným stiskem písmen a číslic, např. D, 2, D, 4. Pak následuje protitah počítače. Pokud vložíte zlý tah, vypíše se text: ILLMOV (ILLEGAL MOVE - nepřípustný tah). Chcete-li hru zastavit, aby jste mohli provést úpravy, stlačte I, aby se objevil text CHANGE a pak provedte potřebné úpravy.

- Petr -





Tato skvělá dobrodružná hra pochází se softwarové kuchyně firmy Gremlin a byla uvedena na trh v roce 1991. Jde o další z úspěšných konverzí ze 16-ti bitových počítačů a je velmi oblíbena.

Hra patří mezi ty, které přitahují skvělou grafikou, dobrodružstvím a množstvím napínavých situací. Je řešena formou příhávek, ale tak krátkých, že nenarušují plynulosť hry.

Ale vzhůru do boje. Firma Gremlin vás zve do pohádkové říše, ve které se budete pohybovat jako bojovníci najímání císařem. V základním MENU si můžete sestavit skupinu, se kterou budete čelit zlu. Skupina se může skládat maximálně ze čtyř hrdinů:

BARBARIAN - ve vaší skupině bude hrát zřejmě úlohu bojovníka, je pro to přímo předurčen. Jeho inteligence (MIND) je sice jenom 2, ale tu v litých bojích příliš potřebujete nebude. Zato životů může mít až osm. Kouzlit se nikdy nenaucí, ale jeho výzbroj může být, za ziskané peníze, libovolně rozšířena.

DWARF - je o hod inteligenčnější a životů může mít maximálně sedm. Je druhý bojovník do party a ne špatný. Od začátku má k dispozici náradí, nekouzlí a výzbroj mu můžete koupit také dle uvážení.

ELF - je to nejvěsteprannější člen vaší družiny. Životů může mít maximálně šest, ale inteligence 4 je již dost vysoká a dává mu možnost kouzlit. K dispozici bude mít tři kouzla a je dobrý i v boji. Výzbroj rovněž nemá omezenou a měl by být všude tam, kde se děje něco důležitého.

WIZARD - jak název napovídá, jde o kouzelníka, a tomu je podřízeno vše ostatní: životy má jen čtyři, jeho vysoké inteligenci 6 odpovídá celkem 9 kouzel, ale z výzbroje mu můžete pořídit navíc jenom tyč. Je vydatným pomocníkem při svízelých situacích, ale neměl by moc bojovat, protože většinou prohrává. A tak tvoří zadní voj a čeká na nějakou práci.

Příběhy můžete prožít s jedním hrdinou, ale je dobré ovládat všechny, protože se výborně doplňují. Zde se hrdina zúčastní výpravy, volíte v menu CREATE CHARACTER. Joystickem doprava volíte účast či neúčast (DEAD) a po FIRE na určitém hrdinovi si ho můžete pojmenovat (NAME PLAYER), uložit na pásek (SAVE) a také zpět nahrát (LOAD).

V menu SET CONTROLS si zvolíte ovládání mezi joystickem (KEMPSTON ON) a klávesnicí (KEMPSTON OFF). Pokud si zvolíte klávesnici, je ovládání následující: O - nahoru, K - dolů, Z - vlevo, X - vpravo, SPACE - fire.

V menu BUY EQUIPMENT máte možnost dokupovat hrdinům lepší výzbroj a výstroj za zlatáky získané během výprav.

Celá hra se dále skládá ze 14-ti postupně dohrávaných dílů. Pokud patříte mezi ty šťastnější a vlastníte nové příběhy od firmy GREMLIN, pak je nahrajete pomocí LOAD OTHER.

Popišme si teď bliže nabídku zbraní a brnění:

STAFF - tyč stojí 100 zlatáků a je základním vybavením. Až našetříte na lepší zbraně, pak ji už totík nevyužijete.

SHORT SWORD - krátký meč stojí 150 zlatáků. Když už obstaráte takový obnos, je lepší chvíli počkat a koupit následující zbraň.

BROAD SWORD - široký meč stojí 250 zlatáků. S touto zbraní prohrajete jen s málo soupeří.

BATTLE AXE - bitevní sekýra, která stojí 400 těžce vydělaných zlatáků. Nicméně ihned oceníte kvalitu této zbraně - slabší soupeře vždy rozdrtí, a když jí někdo odolá, tak tu pomohou už jen kouzla.

CROSSBOW - lukostříl stojí 350 zlatáků a je velmi potřebný. Na rozdíl od předešlých zbraní s ním můžete na soupeře útočit z libovolné vzdálenosti, a tím snížit riziko na minimum. Měla by to



Amber Quest

být první pořízená zbraň.

HAND AXE - s ruční sekýrkou lze také útočit na větší vzdálenost, ale je jen na jedno použití. Stojí 150 zlatáků.

SPEAR - oštěp - platí pro něj vše jako pro předchozí zbraň.

SHIELD - štít stojí 150 zlatáků.

HELMET - helmici můžete mít za 120 zlatáků.

CHAIN MAIL - drátěná košile je již dost drahá, 450 zlatáků, ale se štítem a helmici již tvoří dostatečnou ochranu, stejně tak jako:

ARMOUR - než si ovšem pořídíte



brnění, tak se pěkně zapotíte, stojí 850 zlatáků.

TOOLKIT - nářadí slouží ke spravování pastí a někdy je to jediná možnost, jak pokračovat dále. Měli by ho mít alespoň dva členové vaší skupiny, stojí 250 zlatáků.

Další z důležitých pomůcek jsou kouzla (SPELLS). Na rozdíl od zbraní je všechny máte od začátku a do každého dílu se vždy obnovují. Všechna kouzla působí na jeden tah, vždy stačí kouzlo vybrat, a pak určit na koho má působit. Podle toho je také můžeme rozdělit na kouzla působící na nepřátele:

GENIE - at' je nepřítel kdekoli, tak ho toto kouzlo usmrť.

TEMPEST - bouře protivníka tak vyčerpá, že nebude jeden tah útočit.

FIRE OF WRATH - oheň hněvu nepřítela usmrť.

SLEEP - na jeden tah protivníka uspí a

znemožní mu tak útočit.

BALL OF FLAME - usmrť nepřítele, kterého vidíte.

A teď kouzla působící na vlastní hrdiny:

COURAGE - odvahu dodávejte bojovníkům před důležitými souboji.

PASS THRU ROCK - na jeden tah zkamení a nepřítel ho nemůže zranit.

ROCK SKIN - účinná ochrana před nepřitem na jeden tah.

HEAL BODY - důležité kouzlo, léčí, a tím přidává čtyři životy.

WATER OF HEALING - také léčí přidáním tří životů.

SWIFT WIND - zdvojnásobí počet kroků.

Tato kouzla lze použít, jen když kouzelník hrdinu vidí. Pokud bude protivník také kouzelník, a někdy i lepší, tak dokáže vaše kouzlo kdykoli odrazit. Pak pomohou jen zbraně.

Určili jsme si složení skupiny, náležitě



jsme je vybavili (pokud již bylo za co) a dáme se do hraní (PLAY GAME). Následuje rozložení 12 kouzel mezi ELFA a WIZARDU (3+9), a pak volba samotného příběhu. K dispozici jich máte 14 a nejlépe, když je budete hrát postupně, protože na sebe navazuji. Už jste si vybrali? Teď již jen nahrát data a dejte se do toho.

Aby byl hráč donucen strategicky myslit, může hrdina v jednom tahu postoupit jen o určitý počet kroků. Počet určujete pomocí FIRE a záleží to na vašem postřehu. Jednotliví hrdinové se pak postupně střídají, a to v tomto pořadí:

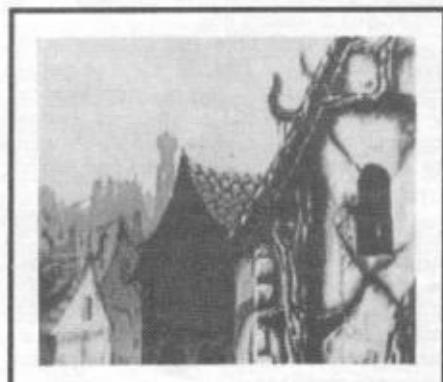
BARBARIAN, DWARF, ELF, WIZARD, a pak je na tahu váš nepřítel. Ten je spíše pasivní, útočí, jen když jste s ním v jedné místnosti. Pak je ovšem velice nepřijemný.

Podívejme se, co můžete s každým hrdinou vykonávat (ikony v dolní části obrazovky zleva):

KLÍČ - pokud stojíte přede dveřmi a chcete je otevřít, ale ne přímo vstoupit, tak použijte tuto ikonu. Do místnosti tím jen nahleďnete (pomocí mapy) a zjistíte co nebo kdo vás tam očekává. Je to důležité, protože, když již vstoupíte, tak v tomto tahu se již nemůžete vrátit.

HLAVA - pokud v tomto tahu již nic nebude podnikat, tak předejte aktivitu dalším.

OKO - mimo odměny za splněné úkoly si můžete i přivydělat. Když užijete tuto ikonu, pak dostanete otázku zda hledat poklad (TREASURE) nebo pasti a tajné dveře (TRAPS, DOORS). V prvním případě nacházíte zlatáky a různé doušky na posilněnou. Hledat poklad je ovšem riskantnější, protože vás může napadnout protivník a zranit. V druhém případě se vám odhalí pasti a tajné dveře v dané místnosti. Použijte vždy, když již budete v koncích.



RANEC - zde zjistíte, co všechno nesete a co můžete použít (WEAPONS - zbraně, SPELLS - kouzla, ARMOUR - brnění, POPTIONS - doušky, QUEST - kořist). Zde také kouzlíte.



ŠÍPKY - určují směr, kam hrdina udělá jeden krok. Chůzi však můžete realizovat i tím, že u rážete na čtverec, kam má hrdina dojít.

MAPA - zde se postupně zobrazuje bludiště, které jste již prošli.

MEČ - znamená boj. Na mapě zvolíte cíl vašeho útoku. Před tím si můžete zvolit zbraně (WEAPONS).

Pro vlastní hru vám pomůže překlad pokynů na začátku každého dílu:

1. THE MAZE (labyrint)

Toto bude vaše poslední prověrka, než vyrazíte proti nepřátelům. Použijte všechny možnosti, tak aby jste se je naučili správně ovládat. Pokusete se najít východ ven z labyrintu, ve kterém se nachází několik netvorů. Ti se pokusí vás zastavit, takže budete opatrni. První, kdo najde cestu ven, bude odměněn 100 zlatáky. Za ty můžete kupit vybavení pro následující dobrodružství.

2. THE RESCUE OF SIR RAGNAR (záchrana pana Ragnara)

Pan Ragnar, jeden z nejmocnějších rytířů cisaře, byl unesen. Je vězněn Ulagem, válečným magnátem Orců. Jsi zde, aby jsi pana Ragnara našel a dovedl ho zpět do bezpečí. Princ Magnus zaplatí 200 zlatáku tomu, kdo pana Ragnara zachrání. Odměna může být rozdělena mezi ostatní členy družiny, ale nikdo nic neziská, když pan Ragnar zemře během akce.

3. LAIR OF ORC WARLORD (doupě válečného magnáta Orců)

Princ Magnus přikázal vyhledat a zabít válečného magnáta Orců Ulaga, který unesl pana Ragnara. Ten kdo tak učiní bude odměněn 100 zlatáky. Poklady Ulaga se také mohou zabavit.

4. PRINCE MAGNUS GOLD (zlato prince Magnuse)

Tři truhly pokladů byly ukradeny během převozu k cisaři. Odměna 200 zlatáku je nabízena komukoli, kdo dokáže najít truhly a vrátit všechno zlato. Zloději jsou známi jako banda Orců schovávající se v Černých horách. Vede je Gulthor, podivný bojovník.

5. MELAR'S MAZE (Mellarův labyrint)

Dávno tomu, mocný kouzelník Mellar vytvořil talisman, který zvětšoval kouzelnou moc toho, kdo jej nosil. Pořád ho nosil u sebe, protože se bál, aby nebyl ukraden a zneužit Morcanovými kumpány. Říká se, že zanechal talisman ve své laboratoři, v samém srdci labyrintu. Mellarův labyrint je chráněn mnoha pastmi a kouzelnými strážemi. Povídá se, že již mnoho bojovníků se pokusilo talisman získat, ale zahynuli v labyrintu.

6. LEGACY OF THE ORC WARLORD (dědictví magnáta Orců)

Ulagův odporný potomek Grak přisahal, že se pomstí tomu, kdo zabil jeho otce. Ačkoli mu to trvalo několik měsíců, nakonec tě vystopoval a lečkou zajal. Teď jsi vězněn v podzemí a on si láme hlavu vymýšlením hrůzného trestu. Zatímco stráže spaly, podařilo se ti starou krysí

kostí vypáčit zámek celý. Musíš najít svou výbavu a uprchnout.

7. THE STONE HUNTER (kamený lovec)

Ztratil se cisařův osobní kouzelník Karlen. Cisař se obává, že byl zabit nebo padnul do lehké podivného kouzelníka. Jsi tu, aby jsi zjistil, co se stalo s Karlenem, a jestli žije, přiveď ho zpět do bezpečí. Po návratu bude každý odměněn 100 zlatáky.

8. THE FIRE MAGE (ohnivý mág)

Orcové Černých hor používají na svých spanilých jízdách ohňové kouzlo. Předpokládá se, že jim pomáhá ohnivý mág Balur. Zádný jiný ohnivý mág mu nemůže uskodit a cisařoví kouzelníci nejsou schopni čelit jeho kouzlům. Musíš ho zneškodnit. Stojíš pod černým útesem a vstupuješ do jeho doupěte. Cisař každého odmění 150 zlatáky, ale jen když zničíte Balura.

9. RACE AGAINST TIME (závod s časem)

Průvodce vás vede podzemím, které má mnoho tajných chodeb. Dorazili jste do místnosti se třemi dveřmi. Najednou průvodce odhodil pochodeň a ve tmě slyšíte, jak se směje. Sbohem mili hrdinové, volal, když utíkal. Uvědomili jste si tu hrůzu, že to byla past. Musíte utéct, nebo zahynete v temnotě.

10. CASTLE OF MYSTERY (zámek kouzlu)

Byla tomu hodně dřívno, když šílený kouzelník Ollar objevil vchod do zlatého dolu. Aby ho ochránil, použil své velké umění a postavil kolem něj zámek kouzlu. Má mnoho portálů a je chráněn celou armádou nepřátel zakletých v čase. Najdeš vstup? Jiní to již zkoušeli, ale zámek nepřekonali.

11. BASTION OF CHAOS (bašta zmatku)

Země na východě byly vyplněny loupeživými Orcy a Goblynami. Cisař nařídil, aby je skupina statečných hrdinů zcela zničila. Orcové jsou dobře chráněni v podzemním lese, známém jako bašta

zmatku. Jsou vedeni malou skupinou podivných bojovníků. Musíš najít cestu dovnitř a zabít nepřátele, které najdeš. Mimořádné odměny: 10 zlatáků za každého Goblina, 20 zlatáků za každého Orca a 30 zlatáků za každého Fimira nebo podivného bojovníka.

12. BARAK TOR, HOME OF THE WITCHLORD

(Barak tor, domov Witchlorda)

Chystá se válka s východními Orcy a cisař potřebuje sjednotit menší království pro nastávající konflikt. Aby to dokázal, musí najít starověkou hvězdu západu, kterou nosil legendární král Rogar, když bojoval s Morcanem. 200 zlatáků obdrží ten, kdo ji najde. Drahokam leží v Barak tor, poslední výspě Witchlorda, který byl také znám jako král smrti, mocný služebník Morcana. Byl uspán před mnoha lety pomocí Spirit blade. To je jediná zbraň, která mu může ublížit.

13. QUEST FOR SPIRIT BLADE (výprava pro Spirit blade)

Probudil jsi Witchlorda, který představuje vážnou hrozbu pro cisaře v nadcházející válce. Dříve než stačí dovést svou armádu smrti a napadnout cisaře, musí být zabít. Nejdříve ovšem musíš najít Spirit blade, jen tato starodávná zbraň mu může uškodit. Tuto zbraň vlastnil Dwarres a zamrazil ji do pramenů hor Lebinu. Meč tam teď spočívá v rozbořeném paláci a ty jej musíš získat.

14. RETURN TO BARAK TOR (návrat do Barak tor)

Nyní, když jsi získal Spirit blade, musíš se vrátit do Barak tor a porazit Witchlorda. Cisař jíž vyráží proti východním Orcům a jestli neuspěje, Witchlord povede svou armádu smrti a napadne cisařova vojska ze zadu. Pak již nic nezabrání, aby chaos ovládl celou zem.

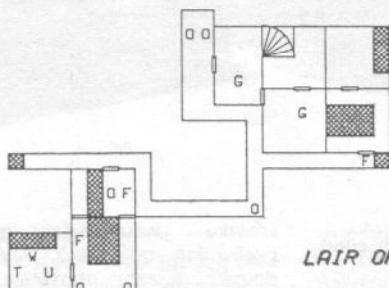
Tyto překlady by vám měly stačit k dobré orientaci v jednotlivých dílech. Již samotné zápletky skýtají dobrou zábavu a nezkáží jí ani drobné nedostatky, například nemožnost výměny předmětů mezi hrdiny.

- (M. Gemrot) -



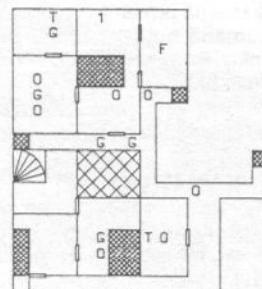
HEROQUEST

PRINCE MAGNUS' GOLD

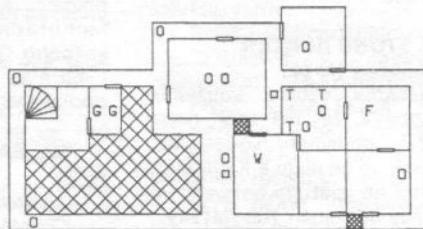


o past
 — dveře
 — tajné dveře
 ■ neprůchodné místo

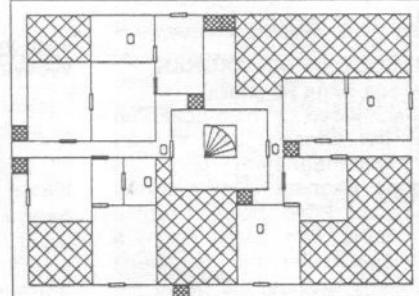
THE RESCUE OF SIR RAGNAR



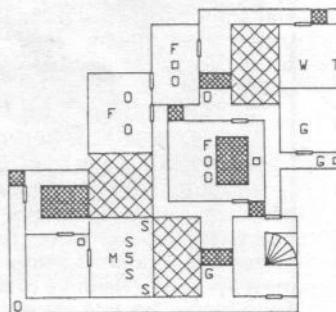
LAIR OF THE ORC WARLORD



THE MAZE



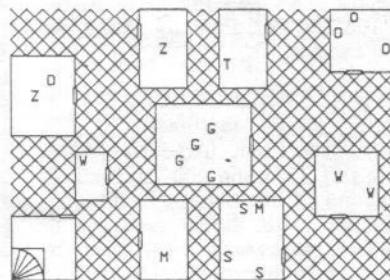
QUEST FOR THE SPIRIT BLADE



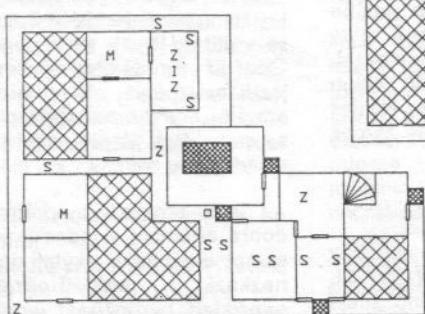
Z - Zombie
 C - Sorcerer
 R - Grak
 B - Balur
 I - Witchlord
 1 - Ragnar
 2 - Talisman of Lore
 3 - výzbroj
 4 - brnění
 5 - Spirit Blade

BARAK TOR,
HOME OF THE WITCHLORD

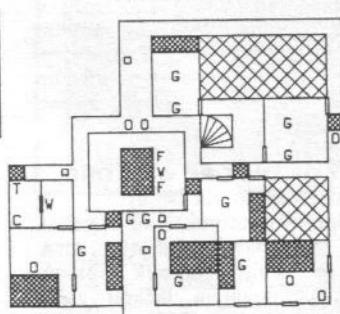
CASTLE OF MYSTERY



RETURN TO BARAK TOR

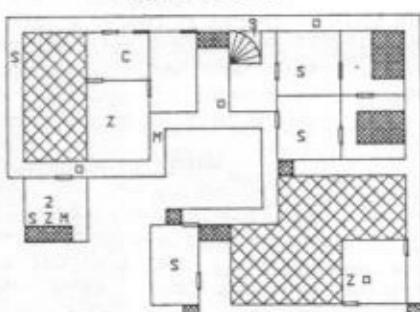


BASTION OF CHAOS

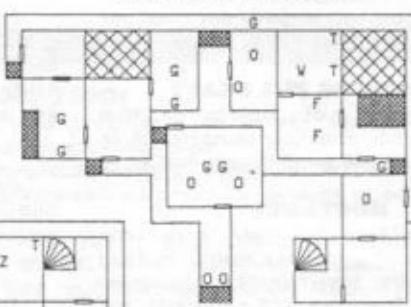




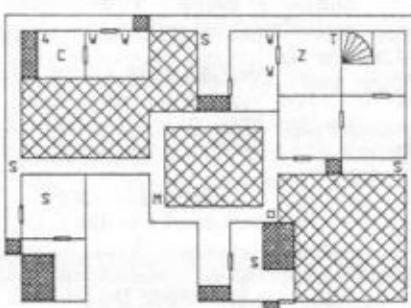
MELAR'S MAZE



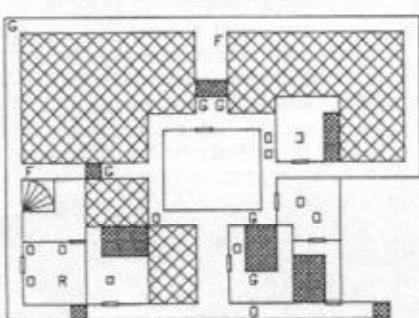
RACE AGAINST TIME



THE STONE HUNTER

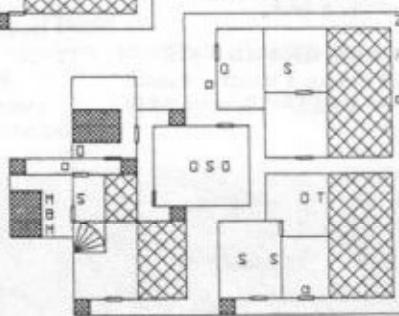


LEGACY OF THE ORC WARLORD



T - truhla
O - Orc
G - Goblin
F - Fimir
W - Warrior
U - Ulug
M - Mummy
S - Skeleton

THE FIRE MAZE



UŽIVATELŮ Spectrum 128 K

KOUPTEK

Jak jistě víte, v republice je mnoho uživatelů tohoto zcela jistě nejlepšího počítače z celé řady Sinclair. Jeho majitelé mají oproti nám "běžným" 48-mičkářům a didaktikářům výhodu v tom, že velkou většinu vícenásobních her nahrají do své velké paměti najednou a jsou ušetřeni někdy velmi namáhavého přehrávání dalších dílů. Často mají hry ve verzi 128K podstatně vylepšenou grafiku s větším množstvím detailů, přidaných screenů aj. Navíc mají ve svém Spectrum 128K zabudován obvod AY pro tříkanálovou hudbu a mohou tak, jako nikdo z nás využívat výhod velmi kvalitního hudebního doprovodu většiny her. Mají hudbu i u těch her, kde majitelé přídavných modulů s AY neslyší nic, protože Spectrum 128K si tyto hudební doprovody nahrává do "stránek" své velké paměti. A tyhle hudební a zvukové bloky už prostě majitelé Spectra 48K a

Didaktiku M nemají kde nahrát - chybí jim ona paměť.

Zde jsou naopak ve výhodě majitelé Didaktiků Gama, kteří (po nevelkých úpravách oněch her) mohou tyto hudební bloky nahrát do druhé paměťové banky (32K) Gam. Poslední dobou se takto upravených verzí her pro Gamu objevuje stále více. Další velkou výhodou majitelů Spectrum 128K (a verze +2, +3) je to, že mnohé velké firmy produkují své hity již jen pro tyto počítače, nikoliv pro 48K, protože v Anglii je na rozdíl od ČSR situace taková, že 48K mašinky dožily a několik posledních let se už vyráběla pouze verze Spectrum Plus 2 a Plus 3. A nakonec zpráva, která asi potěší majitele SAMA Coupé - v Brně již vyvinuli velmi kvalitní emulátor Spectra 128K a jak zhodnotil kolega Michal, "byl z něho úplně hotov"...

Početná skupina "stodvacetosmíčkařů" je například v Brně a od mého kolegy Michala jsem obdržel k otištění doplňkové informace o programech, popisovaných v minulých číslech FIFA. Nuže jak se chovají tyto programy (nebo jejich 128K verze) na Spectrum 128K?

SIMULATOR PROFESIONAL DE TENIS

Tato hra má ve stránce uloženy špičkové hudby, které doprovázejí různé části programu - menu, trénink, turnaj atd.

MIDNIGHT RESISTANCE

128K verze hry byla v ČSR dříve než 48K, všechny díly se nahrají najednou a obsahují i perfektní hudbu a zvuky!

E - MOTION

Verze 128K této hry se liší "pouze" vysoce kvalitním hudebním doprovodem.

ELIMINATOR

Po nahrání do 128-mičky si hra před spuštěním uloží hudbu a speciální efekty do paměťové stránky. Obdobné je to s hrou XENON.

RICK DANGEROUS II

Existuje speciálně upravená verze této hry, která má komprimované (zkrácené) dohrávky a obsahuje špičkovou hudbu pro každý level a další zvuky a exploze...

**PUZZNIC**

Tato hra obsahuje hudební doprovod pro AY i ve verzi 48K!

SHADOW OF THE BEAST

Hra, proslulá svou hudbou na 16-ti bitových strojích, obsahuje samozřejmě ve verzi pro 128K i zde velmi dobrou hudbu...

HOSTAGES

Toto je příklad hry, která je ve verzi 128K podstatně vylepšena kromě hudby i co do průběhu hry i grafiky. Hostages 128 zapní Spectrum 128 nadvakrát, má bohatší a detailnější grafiku, je přidána sekvence sestupu komanda z vrtulníku do budovy včetně zvuků atd. Hudba velmi podobná Amize...

SHADOW WARRIORS

Existuje speciální verze pro 128K, samozřejmě s hudbou a zvuky.

SUPER MONACO GRAND PRIX

Hra se nahrává vcelku a rozdíl v kvalitě hudby a zvuků z AY a BEEPU Spectra 48 je samozřejmě velký.

LEMMINGS

Společná verze 48K/128K. Hraje tu hezká hudba a po nezdaru na levelu se nemusí tento znova dohrávat z MG (jako u 48K), ale "natáhne se" zpět z RAM disku, kde je level uložen.

ROBOCOP

Poslední 2 dohrávky (celkem 5) jsou hudba a zvuky a do 128K se vše samozřejmě nahrává na jeden zá tah...

DOUBLE DRAGON III

Tato výborná hra samozřejmě existuje jen pro 128K (bylo již vysvětleno dříve) a hudba a zvuky na AY jsou samozřejmostí.

GOLDEN AXE

Po malé úpravě i na 48K hraje AY hudby a zvuky!

SHADOW DANCER

Opět si uloží hudby do stránky a hraje...

F-19 STEALTH FIGHTER

Verze pro 128K má v sobě kromě hudeb i realistické zvuky stíhačky, bloky hry se však stejně dohrávají, jako u 48K.

BUFFALO BILLS RODEO

Stovvacetosmičková verze obsahuje všechny melodie, které tak hezky hrají i na 48K v ještě lepší podobě pro obvod AY, navíc hudba zní i během hry. Spectru 48K však chybí paměť pro nahrání této hudby.

NORTH AND SOUTH

Tato hra ve verzi pro 128K je stejně jako Hostages podstatně lepší, jak graficky, tak hudebně i herně a velmi se podobá originálu z Amigy a odpadá zde to šílené nahrávání blohů - mapa - boj - mapa - pevnost...

Závěrem bych chtěl vyzvat všechny majitele Specter 128, +2 a +3 aby se zapojili do tvorby časopisu a ne pouze kritizovali, že o jejich mašinkách vůbec nepišeme. Čekáme na vaše příspěvky, popisy her ONLY 128, žebříčky her pro 128K. Pište a podělete se se svými znalostmi s ostatními majiteli 128-miček, kteří si kupují a čtou FIFO! To, co se zde dočtete, bude záviset hlavně na vás! Nečkejte, že psát podrobnosti o hrách pro ZX 128 bude ten, kto tento stoj doma nemá (tedy já...). Takže - čekáme!



**MAGIC BOX - TURBO 2800:**

Magic box je moderná periféria pre efektívne nahrávanie programov na kazetu. Magic Box Vám ušetrí 50% mgf. pásy, ale hlavne čas strávený pri nahrávaní programov.

Magic box je možné použiť ku všetkým počítačom kompatibilným so ZX Spectrum. Pri DIDAKTIK-u GAMA '88 je potrebná oprava vady, ktorú Vám zdarma prevedie servisné stredisko DIDAKTIK-u a.s.

Periféria má vlastnú pamäť ROM, ktorá obsahuje novú rutinu pre nahrávanie (loader). Rýchlosť nahrávania je možné prepínat priamo na MAGIC BOX-e. Rýchlosť je indikovaná LED diódou. MAGIC BOX funguje len pre programy, ktoré využívajú load rutinu s ROM. Týchto programov je cca 90%.

K tejto periférii stačí 1 priemerný magnetofón, ktorý spôsobivo zvládne nahrávky z programov TURBO COMP, SPEED COPY, Q-SAVE, TAPESYS (rýchlosť č.5). Záruka 6 mesiacov.

Pre počítače: ZX128, Delta, DG87, DG88 (len po úprave), DG89, DM.

Cena predajná: 390.- Kčs

MAGIC BOX Plus:

Magic box doplnený o interfejs KEMPSTON pre pripojenie joysticku. Použitý je štandardný konektor CANON 9-pin. Záruka 6 mesiacov.

Pre počítače: ZX128, Delta, DM.

Cena predajná: 420.- Kčs

INTERFACE I8255:

Univerzálny paralelný interface pre pripojenie rôznych periférií napr. ALFI, D100, C2012.04, myš, KEMPSTON atď.

Interface má výstup riešený cez priamy konektor, rovnako ako M/P a D40. K pripojeniu periférie môžete použiť ponúkaný konektor WK32.

Interface obsahuje 3 štandardné adresované porty (31,63,95). Na port A môžete ponúkanou redukciami GW1 alebo GW2 joystick typu KEMPSTON. Interface je veľmi ľahko softwarovo ovládateľný. Záruka 6 mesiacov.

Pre počítače: ZX128, Delta, DM.

Cena predajná: 320.- Kčs

MAGIC Face:

MAGIC Face obsahuje Magic Box a súčasne Interface I8255. Pri jeho kúpe teda ušetríte 211.- Kčs. Záruka 6 mesiacov.

Pre počítače: ZX128, Delta, DM.

Cena predajná: 499.- Kčs

**Objednávky prijímame na adresu:
PENT Computer, BOX 531
Banská bystrica 1**

PABLOHA SOFTWARE

PIRAT 2.2 - Nadstavba standardného BASICU ZX Spectra pre práci se zakódovanými programy a pro vlastní programování.
IDEÁLNÍ POMOČKA PRO KAŽDÉHO UŽIVATELE-PROGRAMATORA II

Cena: 35,- Kčs. Informace:
Miroslav Šantavý, Krožnová Lhota 349, 696 63

Majitelia D40 POZOR!!!

Luxus software Ostrava vám ponúka na dvoch disketách kompletnú zbierku 183 návodov a popisov hier, ktoré v priebehu troch rokov vznikli pod značkou LSO, a z ktorých väčšina nebola nikde zverejnená. Popisy hier majú novú grafickú úpravu a ich názvy vrátane popisov sú uložené v prehľadnej, abecednej radenej, databanke, z ktorej môžete po stlačení klávesy nahráť vybraný popis hry. Disk A obsahuje 85 popisov hier z rokov 87-89 a disk B obsahuje 98 popisov z rokov 88-91. Všetko na značkových disketách KODAK. Ak nemáte disketovú jednotku, sú pripravené popisy všetkých 183 hier vrátane databanky na kazete C 90.

Cena za Disk A alebo B je 80.-Kčs, za komplet A+B je 140.-Kčs. Cena za kazetu je 100.-Kčs.

Uvedené návody si môžete objednať na adresu:
FIFO p.o. box 170, 960 01 Zvolen



BUDÚCNOSŤ JE

Programy firmy PERPETUM si môžete objednať na adrese:
**PERPETUM, Ševčenkova 22
85101 Bratislava**
alebo u niektorého z oficiálnych dealerov.

FIFO redakcia, zásielková služba, p.o.box 170, 960 01 Zvolen, tel. 0855/25693.

ELEKTROSERVIS, Cyril Kocman, SNP 1443-31/5, 01701 Považská Bystrica, tel.: 0822/61224 (tu Vám môžu aj opraviť pokazený počítač)

ART Studio D40

Disková verzia známeho grafického editora ART, obohatená o nové funkcie pre spoluprácu s Didaktikom 40.

Do svojho grafického editora si môžete natrvalo nainštalovať veľmi jednoduchým spôsobom tlačiareň BT100, Robotron K 6304 - termo, NL2805, Epson comp., prípane D 100. Na diskete nájdete aj program CONVERSE SCREEN, ktorý dokáže prenášať obrázky (aj bez hlavičky !) z kazety na disketu a opačne.

Taktiež tu je pripravených viacero znakových sád pre funkciu PLŇ a vzorových sád pre funkciu VZOR. V prípade objednávky uvedte prosíme aj typ Vášho počítača a dátum jeho výroby.



dTEXT D40 centronics

Textový editor (úprava známeho dTEXTu), pre majiteľov D40 a tlačiarne s rozhraním centronics, ktorý "počúva" na ovládače cex1 a cenx2 z úvodnej diskety od Didaktiku 40. Program má výstup na tlačiareň upravený podľa kódov Kamenických a umožňuje tlač kompletnej slovenčiny a češtiny, prípadne semigrafických znakov, tj. tabuliek a formulárov, ktoré na obrazovke môžete aj vidieť.



TURBO IMPLODER

Najúčinnejší komprimáčny program na stláčanie časti pamäte so super rýchlosťou dekomprimáčnou rutinou.

Ak patríte k užívateľom disketovej jednotky Didaktik 40, ktorý prednostňujú uloženie hier a programov na diskete vo forme blokov pred "Snapovaním" môžete pomocou tohto programu zvýšiť kapacitu disketu. Ovládanie programu je riešené veľmi prehľadným spôsobom a v podstate vyžaduje iba základné znalosti o programovaní v Basicu a o uložení programov na disketu.

Učinnosť programu dokumentuje nasledovná tabuľka,

porovnávajúca Turbo Imploder s Packmakerom (doposiaľ najúčinnejší program od firmy PROXIMA) a prípadným použitím oboch programov (ktoré Vám vrelo odporúčame).

Pozornosť užívateľa si zaslúži aj rýchlosť dekomprimácie stlačeného bloku, ktorá je oproti bloku stlačeného programom Packmaker 10 až 20 násobne rýchlejšia.



DISK COPY

Tento program poteší tých, ktorí nevyhovuje normálne kopírovanie pomocou príkazu MOVE. Disk copy fyzicky skopíruje obsah jednej diskety na druhú, pričom vzniknú dve úplne zhodné diskety. Pri jednej disketovej jednotke skopírujete obsah jednej na druhú do dvoch minút a pri dvoch to dokáže tento program za menej ako 40 sekúnd. Pre porovnanie, plne nahratú disketu by ste kopírovali pomocou príkazu MOVE na dvoch disketových jednotkách minimálne päť minút a na jednej by ste asi najskôr ulomili dvierka na disku.

	hlavný blok norm.dl.	PACKMAK.	T - I	PACK. + TI
Cybernoid 1	37.536	28.975	26.521	25.170
Cybernoid 2	40.535	32.763	30.214	29.814
Dandare3	40.635	35.822	34.412	33.630
Elite	40.935	33.975	32.509	31.438
Motos	32.768	22.657	20.154	18.361



NA DISKETACH



HUDOBNÍK AY

Je súborom desiatich hudobno-graficko-relaxačných programov pre zvukový interface MELODIK v.d. SKALICA, ktoré Vás pobavia skvelou hudbou (vytvorenou pre zvukový obvod AY), ale aj ukážou grafické možnosti Vášho počítača. Zo známejších môžeme uviesť: Sound in Line 5, Interface, Človece nehneva sa, Twindemo.

PRIPRAVUJEME:

Slovník A-S - anglicko-slovenský slovník, obsahuje 20000 slov. N-S - nemecko-slovenský slovník, obsahuje 20000 slov.

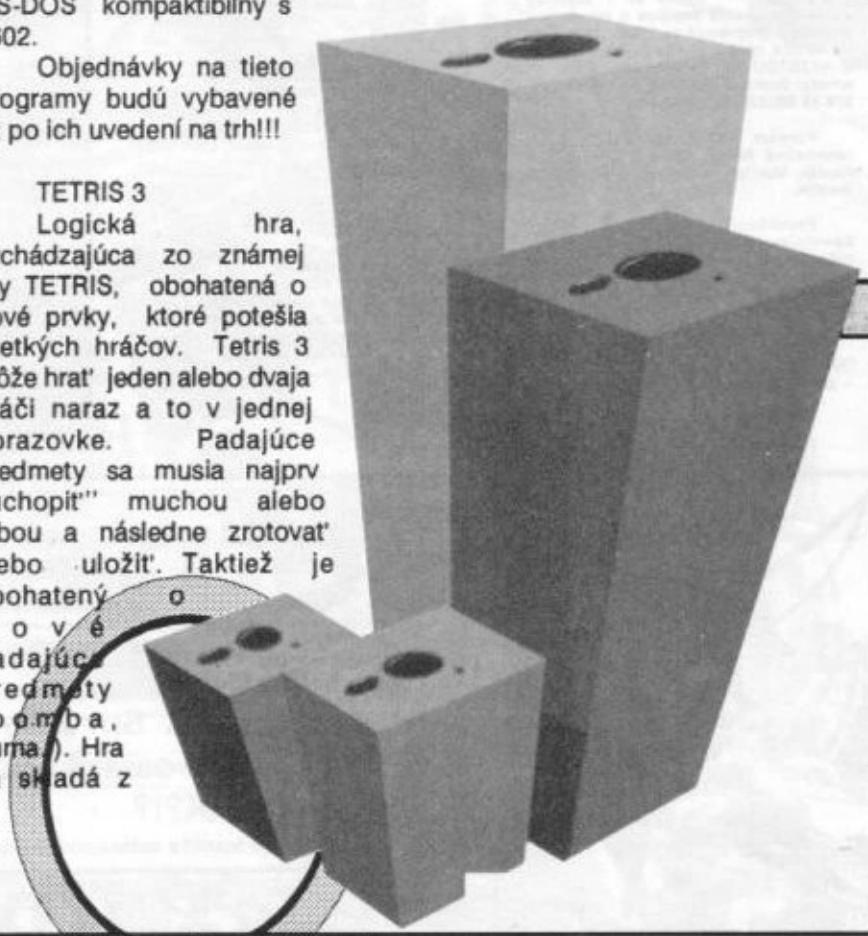
Edi-slovník - slovník, ktorý si môžete naplniť podľa vlastných požiadaviek. EDITOR - textový editor pracujúci pod formátom

MS-DOS kompatibilný s T602.

Objednávky na tieto programy budú vybavené až po ich uvedení na trh!!!

TETRIS 3

Logická hra, vychádzajúca zo známej hry TETRIS, obohatená o nové prvky, ktoré potešia všetkých hráčov. Tetris 3 môže hrať jeden alebo dva hráči naraz a to v jednej obrazovke. Padajúce predmety sa musia najprv "uchopit" muchou alebo rybou a následne zrotovať alebo uložiť. Taktiež je obohatený o nové padajúce predmety (bomba, guma...). Hra sa skladá z



CENA A - záväzná cena programov pre neregistrovaných objednávateľov pri odbere doberkou.

CENA B - cena pre zaregistrovaných užívateľov software firmy PERPETUM podľa podmienok uvedených ďalej.

DEALER I - cena programov pre registrovaných dealerov firmy PERPETUM, ktorí za posledné dva mesiace nakupili od našej firmy software v hodnote nad 3000,- Kčs.

DEALER II - pozri DEALER I, nákup za posledné dva mesiace do 3000,- Kčs.

K cene za užívateľské práva treba pripočítať paušálne cenu za disketu 20,- Kčs. Programy dodávame na kvalitných značkových disketách. Firma PERPETUM dodáva programy výhradne na vlastných disketach.

V prípade objednávky realizovanej poštou je poplatek za poštovné a balné paušálne 20,- Kčs.

Do kategórie užívateľ programov PERPETUM bude zaradený ak splňa nasledovné požiadavky:

1. Vlastníte minimálne 2 programy a produkcie PERPETUM v minimálnej hodnote 300,- Kčs.

2. Svoje užívateľské práva na programy z našej produkcie môžete preukázať platným potvrdením o zakúpení v niektoré z našich dealerských pobočiek (ak tu dostali program priamo doberkou z firmy PERPETUM, táto povinnosť pre vás odpadá).

CENY ZA UŽIVATEĽSKÉ PRÁVA NA PROGRAMY FIRMY PERPETUM

PROGRAM	CENA A	CENA B	DEALER I	DEALER II
KOMANDER 2	160,-	145,-	125,-	135,-
KOMPRESOR	110,-	100,-	90,-	95,-
MEGGIE	140,-	125,-	110,-	120,-
BS MANAGER	70,-	60,-	50,-	55,-
ART STUDIO D40 DISK.VERZIA	20,-	20,-	15,-	15,-
ART ST. D40 + INSTALL + CONV.SC.	130,-	115,-	100,-	110,-
dTEXT D40 Epson	60,-	50,-	40,-	45,-
E-I MANAGER	170,-	155,-	135,-	145,-
E-I MANAGER DEMO	30,-	30,-	25,-	25,-
DISC COPY	50,-	45,-	35,-	40,-
HUDOBNÍK AY	80,-	70,-	60,-	65,-
TETRIS 3	60,-	55,-	45,-	50,-
3 D TETRIS	60,-	55,-	45,-	50,-
TURBO IMPLODER	80,-	70,-	60,-	65,-
SMM 05 KOMPLET	80,-	80,-	60,-	65,-



MAEL software presents: Defender of the Gold, Big Deal, Disaster, Bomb - dobrodružná a strategické hry (1991/92) v češtine na originální kazetě za 69 Kčs. U tvrze 18, 405 02 Děčín 6.

Vymením alebo predám za minimálne ceny nové hry na Didaktik a Spectrum. Podrobnej zoznam na adresu: Peter Gabriš, Rozkvet, 2015/37-18 Považská Bystrica 017 01.

Ponúkam univerzálne programy pre ZX Spectrum a Didaktik - WORTERBUCH a DICTIONARY. Jedná sa o slovníky slúžiaci k učeniu slovíčok z nemčiny a angličtiny (pripravujú sa i iné). Jeden zjed len 80 Kčs, obidva 85 Kčs (S POSTOVÝM A KAZETOU !!). Peniaze posielajte na adresu: Svetozár KOCTÚR, Šelčianska 15, 976 11 SELCE tel. 088/81 248.

Predám POKE na DIZZY IV - nekonečné životy. Cena 6 Kčs. Ľuboš Hanták, Melčice - Lileskové č 54, 013 05 Trenčín.

Pomôdenci Shánim tyto hry na Spectrum 128K: Power up, Rainbow collection, M.U.Europe, Karate ace, Virtual Worlds, First of fury. Možnosť vymený 91 - 92. Marcel Kešner, K Ťeče 1004/II, Rokycany 337 01.

Predám nové diskety 5,25" 380 kB, DDNN (á 10,50), MAXELL, MD2-D (á 19,50) + pošt. Vhodné pre Didaktik 40. R. KDYR,

Ke sv. Jiří 38, 31218 Plzeň, tel. 019/612 44.

Prodám 9-jehličkovou tiskárnu D100 (1500 Kčs). Rostislav Sekera, Seifertova 898, Valašské Meziříčí 757 01.

Prodám Didaktik M v záruce + radiomagnetofón KM 320 pro tento počítač písme stvořený dálka 2 joysticky a 8 kazet špičkových her vše 100% stav. Super cena 3300 Kčs. Tomáš kovalík, Havlíčkova č. 49, 798 01 Prostějov.

Nabízím medicinský test inteligence pro D-40 za 40,- Kčs včetně diskety. Miloslav Pravda ml., Požárník 648, 537 01, Chrudim 2.

Nahráv Beta Basic -80-, manuály k zapisovači Alfí á 30,- Názvoslovie a chemické výpočty á 50,- hry á 5,- ZIMMERSOFT, Zimmermann Pavol, J. Jesenského 4/1, 971 01 Prievidza.

Predám DG+AY, kazety s hrami (30-85). Informácie R. Benko, Riadok 3, Ružomberok 034 01.

Ponúkam prevádzanie hier (48k) na D-40. Pošlite 10 Kčs (poštovinu), kazetu/kazety (s hrami) a disketu/diskety. Cena je do 20 Kčs za jednu hru podľa náročnosti. Ponúkam aj predaj hier na disketách. Radovan Hodničák, SNP 82, 900 84, BÁHON.

Impressum

FIFO Didaktik & Sinclair magazín

Redakčná rada:
RNDr. Jozef Paučo, Pavel Albert,
Petr Lukáč

Sekretariát:

Eva Ďurčovičová

Externí spolupracovníci:

J.Drexler, O.M. & R. Gemrot

Nevyžiadané príspievky nevracame. Za správnosť a originálnosť príspievku ručí autor.

**Návštěvy přijímame na adresu:
FIFO redakcia, Stúrova 4, Zvolen
telefon 0855/ 256 93**

**Vydávanie povolené MK RC SK OMT-23.
Podávanie novinových zásielok povolené SaRS
B. Bystrica č.j. 2823/90-P zo dňa 16. 3. 1990.**

**Distribúciu zabezpečuje PNS a súkromní
predajcovia.**

**Akékoľvek rozmnožovanie, kopírovanie a
publikovanie článkov uverejnených vo Fife je
trestné!!!**

SOUTĚŽ

POZOR! POZOR! POZOR!

Je to neuvěřitelné, ale je to tak! ZX Spectrum letos slaví 10 let své
existence a Vy je můžete oslavit společně s ním!

JAK?!

Zúčastněte se soutěže softwarové firmy

PROXIMA

V ZX Magazínu č. 3 až 5 vyjdou otázky z historie spectráckých her...

Nevadí, že máte "emko" nebo Gamu - zapátrejte v minulosti jejich staršího sourozence...!

Největší soutěž, co Spectrum pamatuje - tři kola otázek a ve čtvrtém kole HRA!

POZOR! POZOR! POZOR!

Soutěžní pravidla: Ve výše uvedených číslech ZX Magazínu najdete vždy deset otázek (tj. dohromady 30 otázek), týkajících se většinou starých her na ZX Spectru. Za každý správně zodpovězený údaj získáváte jeden bod, celkem můžete získat až 100 bodů.

Druhou částí soutěže je textová hra HEROES, za jejíž celkové vyřešení můžete získat až 120 bodů. Hra je chráněna heslem, jehož znění bude otištěno v ZX magazínu 5/1992.

Po dohrání se na obrazovce objeví Vaše skóre a údaj, které společně s vyřešenými otázkami zašlete do 31. 12. 1992 (skóre + odpovědi na všechna 3 kola najednou) na naši adresu. Do slosování budou zařazeni všichni, kteří dosáhli celkově alespoň 189 bodů, přičemž čím více bodů, tím lépe, protože získáváte větší šanci na vylosování. Znění soutěžních otázek najdete kromě těchto 3 čísel ZX magazínu (k dostání v PNS) také jako přílohu k soutěžní hře HEROES. Hru bude možno objednat po 20. 8. 1992 na dobírkou na naši adresu, na které můžete získat také informace o předplatném ZX magazínu.

A ceny?

Na 10 nejlepších čekají hodnotné ceny od PROXIMA a sponzorů soutěže: devítijehličková tiskárna EPSON LX-400, disketová jednotka Didaktik 40 a interface MELODIK (a další).

Pište na adresu:
PROXIMA, box 24, 400 21 Ústí nad Labem

HOT

15

HOT 15

1. TURTLES
2. R-TYPE
3. DIZZY 4
4. MYTH
5. TETRIS 2
6. LEMMINGS
7. ROBOCOP
8. MIDNIGHT RESISTANCE
9. TURTLES 2
10. SIM CITY
11. THE UNTOUCHABLES
12. KENNY DALGLISH...
13. EXOLON
14. THE LAST NINJA 2
15. F-19

(KONAMI-PROBE)
(ELECTRIC DREAMS)
(CODE MASTERS)
SYSTEMS 3)
(FUXOFT)
(PSYGNOSIS)
(OCEAN)
(OCEAN)
(KONAMI-PROBE)
(PROBE)
(OCEAN)
(ZEPPELIN)
(HEWSON)
(SYSTEM 3)
(MICROPROSE)

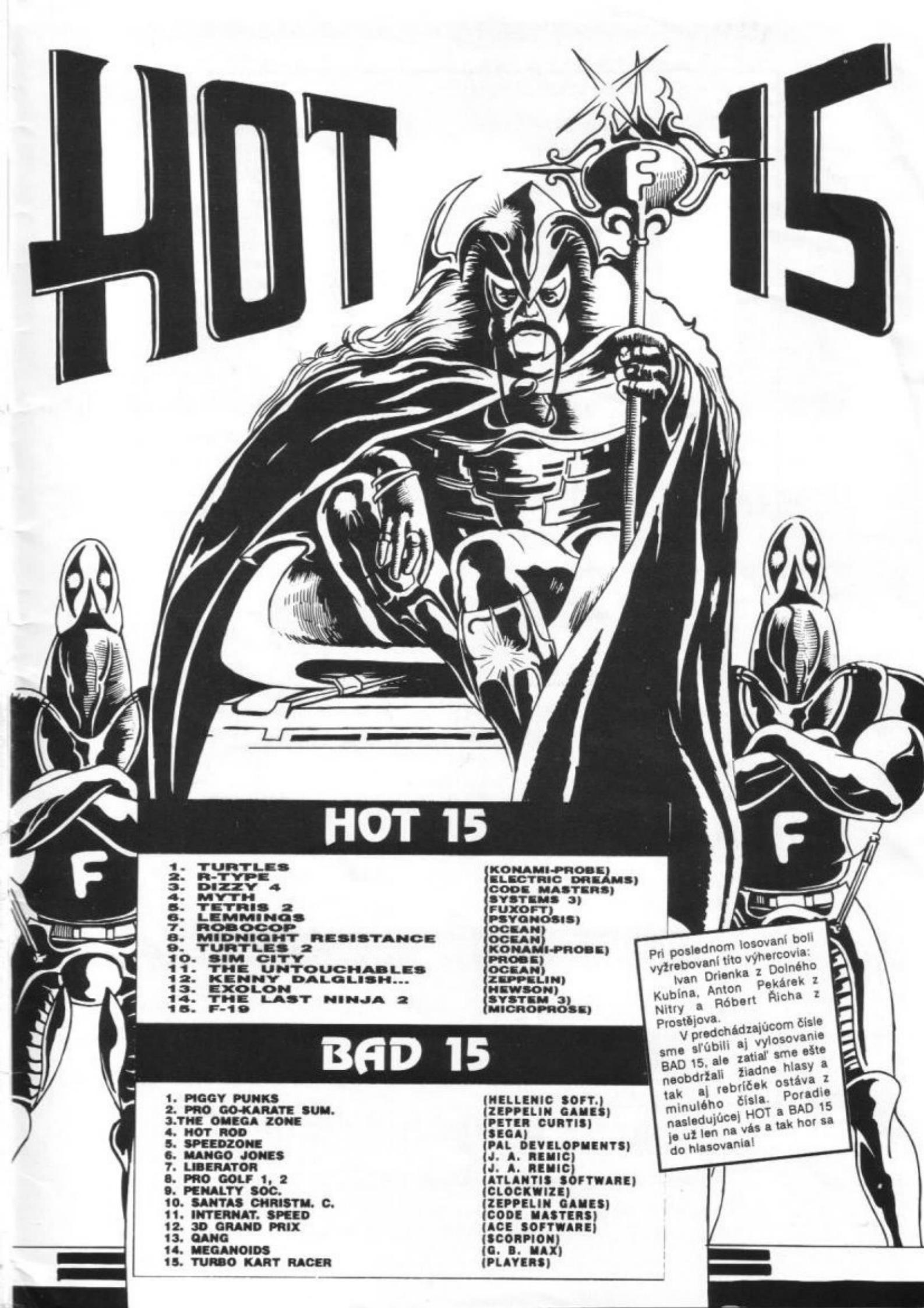
BAD 15

1. PIGGY PUNKS
2. PRO GO-KARATE SUM.
3. THE OMEGA ZONE
4. HOT ROD
5. SPEEDZONE
6. MANGO JONES
7. LIBERATOR
8. PRO GOLF 1, 2
9. PENALTY SOC.
10. SANTAS CHRISTM. C.
11. INTERNAT. SPEED
12. 3D GRAND PRIX
13. QANG
14. MEGANOIDS
15. TURBO KART RACER

(HELLENIC SOFT.)
(ZEPPELIN GAMES)
(PETER CURTIS)
(SEGA)
(PAL DEVELOPMENTS)
(J. A. REMIC)
(J. A. REMIC)
(ATLANTIS SOFTWARE)
(CLOCKWISE)
(ZEPPELIN GAMES)
(CODE MASTERS)
(ACE SOFTWARE)
(SCORPION)
(G. B. MAX)
(PLAYERS)

Pri poslednom losovaní boli vyžrebovaní títo výhercovia:
Ivan Drienka z Dolného Kubína, Anton Pekárek z Nitry a Róbert Čícha z Prostějova.

V predchádzajúcom čísle sme slúbili aj vylosovanie BAD 15, ale zatiaľ sme ešte neobdržali žiadne hlasy a tak aj rebríček ostáva z minulého čísla. Poradie nasledujúcej HOT a BAD 15 je už len na vás a tak hor sa do hlasovania!



FIFO
box 170
960 01 Zvolen

**PORT PAYÉ
0,50 Kčs**

ADRESÁT:

NELÁMAŤ

